PC JOKER

CD-ROM melléklettel





+ajándék vásárlói kártya

+videókamerát nyerhetsz



1998/2 (#02)
1. évfolyam, 2. szám

Ára CD melléklettel: ~~990 Ft~~
Bevezető ár: **599 Ft**



Adobe Photoshop 5.0
kipróbálási verzió

Dirty Little Helper '98
cheat gyűjtemény - teljes '98-as verzió

Tomb Raider III
a teljes játék kipróbálható verziója

Levásárolhatod a lap és az előfizetés árát !!!

Hardware
WEB design suli
POSZTER

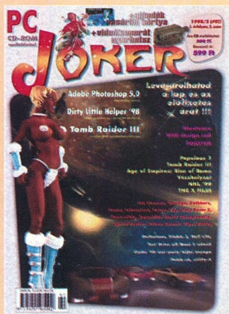
Populous 3
Tomb Raider III
Age of Empires: Rise of Rome
Vészhelyzet
NHL '99
THE X FILES

5th Element, Barrage, Dethkarz, Enemy Infestation, Future Cop, Moto Racer 2, Powerslide, Superbike World Championship, Speed Busters, Urban Assault, Viper Racing

Daikatana, Diablo 2, Half Life, Test Drive off Road 2 videók
Cache '98 őszi party teljes anyaga
Patch-ek, utility-k

ISSN 1419-161X





1. évfolyam 2.szám
1998 / 2
Megjelenik havonta
Kiadja: Com-Ware Kft.

Laptulajdonos:
Nagy Attila
Felelős kiadó:
Rucz Lajos
Főszerkesztő:
Kun Szilárd
CD melléklet szerkesztő:
Varga Balázs
Tervező-szerkesztő:
Kun Szilárd
Grafika, illusztrációk:
Kun Szilárd, Müller Mihály

Elköltöztünk!

A szerkesztőség új címe:
1114 Budapest, Bukarest u. 3.
Tel/FAX: 209-0957

Postacím:
1519 Budapest, Pf.: 363.

Internet elérésünk:
E-mail: *joker@joker.hu*
WEB oldal: *www.joker.hu*

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással a 11711041-20418533 számlaszámra.
A lap ára: 599,- Ft. (januártól 990,- Ft. 2)
Az egy éves előfizetés 6.000 Ft (500 Ft/szám), a fél éves 3.300 Ft (550 Ft/szám), a negyed éves 1.710 Ft (570 Ft/szám)

Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben.

Terjeszti a HÍRKER Rt., Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., Számítástechnikai Szaküzletek és nagyobb könyvesboltok.

Nyomdai munkák:
Oláh Miklós Nyomda
1755 Budapest, Pf.: 55.
Felelős vezető: a cég ügyvezetője

ISSN 1419-161X (9802-14.000)

TARTA

Játékdemók:

Patchek:

Utilityk:

Videók:

Egyebek:

LOM

Sziasztok!

Üdvözlünk mindenkit a JOKER 98/2. számában.

Mindenekelőtt szeretnénk megköszönni azt a rengeteg levelet, értékes tanácsot, ötletet, javaslatot, amit küldtetek az elmúlt hónapban postai úton és e-mail-ben egyaránt.

Bár a JOKER havilap, erre a lapszámunkra mégis egy kicsit többet kellett várni, mint 1 hónap, ezért utólag is elnézést kérünk. Az első lapszámunkat főként a Compfair'98 kiállításon való részvételünk miatt hoztuk egy picit vissza, ezért kapta az 1998/október megjelölést. Ez most a 98/2-es lapszám, a következő pedig a 99/1-es lesz, ami várhatóan január első felében fog megjelenni. Már most bejelenthetjük, hogy óriási változtatásokra számíthattok, ez talán a címlapról is kiderült, hiszen - ahogy azt már említettük - célunk, hogy elsősorban a Ti igényetek alapján állítsuk össze hónapról-hónapra a JOKER tartalmát. Már most több területen változtatásokat eszközöltünk, azonban pl. nagyon sokan igényeltétek, hogy legyen több játékteszt, leírás, értékelés stb., ami helyhiány miatt nem fért be a lapba, azt a CD-n találjátok meg. Ami elsősorban meglepett bennünket az az volt, hogy nagyon sokan jelezték: inkább többet kiadnának pár száz Ft-tal a magazinért, de legyen benne több információ.

Nyilvánvalóan behatárolja mozgásterünket a jelenlegi fogyasztói árba beleférő CD+lap konstrukció. Miután számunkra még mindig nem egyértelmű, hogy minek örülnétek jobban, ha a JOKERT a lap oldaláról erősítenénk (pl. 100 oldalas újság CD-vel), vagy inkább egy plusz CD-t tartanátok elfogadhatóbbnak (JOKER 2 CD-vel), 1.000 Ft alatti árfekvésben, ezért a lapban most elhelyeztünk egy válaszlapot, amelyre nem kell bélyeget ragasztanod, csak ki kell tölteni, össze kell hajtani, és máris postára adható. A válaszlap - azonkívül hogy feladhatod rajta megrendeléseidet - egy kérdőívet is tartalmaz, melyre ha válaszolsz és visszaküldöd azt a számunkra, a Te véleményedet és javaslataidat is figyelembe tudjuk venni a JOKER formálásában. Természetesen a kérdésekre e-mail-ben is válaszolhatsz ha ez Neked kényelmesebb. A kérdőívet kitöltők és visszaküldők külön sorsoláson vesznek részt, melyen értékes ajándékok találnak gazdára.Sőt, aki december végéig előfizet a JOKER-re, illetve már érvényes előfizetéssel rendelkezik és a kérdőívet is visszaküldi, részt vesz egy külön sorsoláson, melyen a fődíj egy videókamera!

Nagyon sokan jeleztétek, hogy lapunk első számához sok helyen nem lehetett hozzájutni, mert az minden árushelyen elfogyott. Sajnos a terjesztésre átadott példányok területi elosztásába nincs sok beleszólásunk, két dolgot tudunk javasolni. Az egyik, hogy a hiányzó lapszámot rendeld meg Tőlünk, vagy fizesd elő a lapot, és akkor mi a megjelenéssel egyidőben elpostázzuk a címedre. A másik és hasznos tanács, nézz körül a lakóhelyed környékén valamely számítástechnikai szaküzletben. Mi kb. 250-300 helyre szállítunk a JOKER-ből az ország minden tájára. Az előfizetéssel kapcsolatosan is sok kérdés merült fel, leginkább ezt a kódot nem nagyon értették sokan, amit a csekk Közlemény rovatában kértünk feltüntetni. Végeredményben a kód nélkül is rá fogunk jönni, hogy mire fizetted be a pénzt, ha konkrétan ráírod a csekkre: pl. *'JOKER 1 éves előfizetése - a 3. számtól'*.

Tekintettel arra, hogy már valószínűleg csak az ünnepek után találkozunk, ezúton ragadjuk meg az alkalmat, hogy minden olvasónknak:

KELLEMES KARÁCSONYI ÜNNEPEKET ÉS EREDMÉNYEKBEN GAZDAG BOLDOG ÚJ ESZTENDŐT KÍVÁNUNK!

A Joker szerkesztői

COMPO
értékes nyereményekkel!

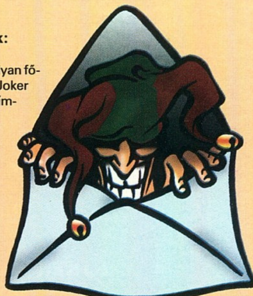
Akik az itt lévő kérdésekre tudják a helyes válaszokat, és azt el is küldik nekünk a lapban található válasz-levelezőlapon, már esélyesek is arra, hogy megnyerjék az 5 eredeti dobozos PC-s játékok egyikét.

A kérdések a következők:

1. Sorolj fel legalább három olyan főhőst, akivel találkozhatunk a Joker tartalomjegyzékében, vagy címlapján!

2. Írj le három olyan filmcímet, mely filmek főszereplői képregény-hősök is voltak!

3. Melyik cég adta ki a Populous 3 című játékot, és a kiadónak van-e magyarországi képviselete? Ha igen, ki az ?







Apache Havoc
Empire Interactive

Novemberben jelent meg az Empire legújabb helikopterszimulátora, ami a képek ígérete alapján megéri az időt, hogy komolyabban is foglalkozzunk majd vele. Két híres helikopter pilótafülkéjében érezhetjük az ellenséges rakéták szelét. Az egyik az amerikai gyártmányú AH-64D Apache Longbow, a másik pedig az orosz Mil28-N Havoc B. Három különböző hatalmas játékteret járhatunk be. A program mesterséges intelligenciája a készítők szerint elég nagy kihívást jelent a játékosok számára.



Blood II – The Chosen
Monolith Productions / GT Interactive

Az egyik legeredetibb nevű "first person shooter" játéknak 1998 halloween-jén (Okt. 31.) megjelent a második része. A játék új engine-nel készült, ami szebb és jobb, mint minden eddigi. A játék készítői úgy gondolták, hogy a játékosokat érdekeltté kell tenniük a karakterük irányításában, vagyis a játékmenet és a történet nagyobb szerepet kap ebben a játékban. Négy karakter közül is választhatunk, valamint több mint 40 fegyverrel lőhetjük halomra a körülöttünk levő embereket és tárgyakat.

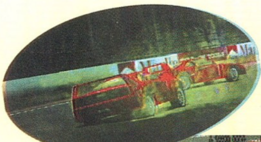


Dark Side of the Moon
Southpeak Interactive

Valamikor ezekben a hetekben jelenig meg a Southpeak Interactive új kalandjátéka, ami nem sugall többet, mint egy olyan kalandot, amit egy izgalmas film végignézése közben él át az ember.
A játékmenetet mi irányíthatjuk, akár ki is kerülhetünk bizonyos részeket, ha elég ügyesek és okosak vagyunk. A táj felfedezése, a karakterek megismerése a mi feladatunk. Mindenki azt csinál, ami neki tetszik. A játék grafikáját csak egy szóval jellemezhetjük: valóság.

Grand Touring
Empire Interactive





Szintén mostanában jelenik meg egy új autószimulátor program, remélem mindannyiunk örömére. A legújabb és soha nem látott 3D-s játékmotorral felszerelve akár 30 kép/másodpercet is elérhetünk a gépünkön. 7 önállóan "gondolkodó" ellenféllel kell majd megküzdenünk a különböző gyönyörű pályákon, ahol a változatos időjárási körülmények is nehezítik majd a győzelmünket. Természetesen az összes már eddig megszokott versenyzési típust játszhatjuk (egy autó ellen, több autó ellen, óra ellen, stb.). A többjátékos üzemmódot is a megszokott formákban támogatja.
16 különböző autóval 12 különböző pályán próbálhatjuk ki ügyességünket. A szó szerinti értelmében, ugyanis nem csak szimulátor módban lehet játszani, hanem ügyességiben is. Hogy ez mit jelent, arról majd a játék ad magyarázatot.







Cheat-ek

Mortal Kombat 4

A Cheat menü előcsalogatásához tegyük szépen sorban a következőket :
Az Optionsban a "Continues" felirat legyen kiválasztva, majd tartsuk lenyomva a Blockot és a Runt, egészen addig, amíg meg nem halljuk a bűvös szót : "Outstanding!" – ekkor elvileg megjelenik a menü, ahol egy rakat érdekes opció van. **Fatalities I:** Elég valakit lenyomnunk, majd adni neki egy felütést (le+magasütés), mire a gép megcsinálja helyettünk az első fatalityt.
Fatalities II: Ua., mint a Fatalities I, de nyilván egyszerre csak az egyik él. **Level Fatalities:** Ez, ha be van kapcsolva, akkor a pályás kivégzéseket hozza elő (nyilván olyan pályán kell játszani) a le+magasütésre.

Play as Goro: Álljunk rá Shinnokra, cseréljük ki a kosztümét, majd válasszuk ki a láthatatlan ikont a karakterképernyő alján.

Most nyomjunk egy fel-fel-fel-balra kombót, utána egyből nyomjuk be a Runt és a Blockot.

Need for Speed 3

A főmenüben irkálhatunk be mindenfélét :
Rushhour: sokkal nagyobb lesz a forgalom
Empire: Empire City pályát kapunk
Elninor: Bónusz autót kapunk
Merc: Másik bónusz autó
Gofast: Single player módban jó gyorsak leszünk (ez a legjobb)
Go01-go20: Különböző kocsik

NHL '99

Ha a Create Playersnél az alábbi nevek valamelyikét adjuk meg, akkor nagyon ütős újoncokat kapunk, max. tulajdonságokkal : Dave Warfield, Funky Swadling, Cory Yip, Bryce Cochrane, John Rix, Jeff Dyck, Trent Shumay, Jeff Mair

Játék közben is próbálkozhatunk csalásokkal

Homegoal: Az otthoni csapat hirtelen kap egy gólt

Awaygoal: A vendég csapat is hirtelen kap egyet

Penalty: Kapunk egy büntetőt

Global Domination
Psygnosis

A Psygnosis most megjelent játéka valami egészen újat ígér számunkra. Olyan akció játék lesz stratégiával vegyítve, ami gyors gondolkodást és cselekvőképességet igényel!
Egy olyan csapat (ULTRA) tagjaként kell játszanunk, amelyik nem tudja magát megvédeni az ellenségtől (World Order Enterprise - WOE). Játszhatunk egyedül vagy akár 15 (!) másik emberrel közösen. Egy-egy küldetés kezdetén meglátjuk a Földet különböző régiókra felosztva, hasonlóan, mint a Rizikó nevű játékban (ha valaki emlékszik rá). Egy, vagy több területen kezdünk, és támadásokat indíthatunk az ellenség területei ellen. Itt jön a különbség (mármint a Rizikóhoz képest), a támadásoknál nekünk kell meghatározni, hogy milyen fegyvereket használjanak az egységeink. Nagyon sokféle módját választhatjuk az ellenségre mérendő csapásnak, egyszerű fegyverek, nukleáris fegyverek, lángszórók, hosszú- és rövid távú fegyverek, különböző rakéták. A védekezésnél is különböző eszközökre támaszkodhatunk, légelhárító rakéták, zavaró berendezések. A fegyvereinket fejleszthetjük, ahogy a küldetéseket teljesítjük. És persze minden országnak megvannak a maga adottságai, eszközei, amiket használhatunk (az Egyesült Államok lehet, hogy többet számít, mint mondjuk Marokkó).
Én személy szerint izgatottan várom, hogy kipróbálhassam!



FLY!
Terminal Reality

Elméletileg még az idén megjelenik a Terminal Reality új játéka a FLY! Ez a csak 3Dfx kártyával működő játék viszonylag egyszerű módon magára a repülésre koncentrál. A játékban nagyon sok mindent megtalálunk, ezért nem biztos, hogy egy teljesen kezdő játékos akár fel is tud szállni a géppel. A program maximálisan igyekszik kiaknázni egy mai PC minden lehetőségét.
A játék készítői szerint még a több millió dollárba kerülő szimulátorok (olyanok, mint amiket pl. a pilóták képzésénél használnak) is kénytelenek bizonyos kompromisszumokba belemenni. Ez igaz a FLY! esetében is. Bár túl sokat nem köthettek, ha még a csillagok pontos fényességi és térbeli adatai is belefértek a helyszínnek, az évnek és órának megfelelően az alkotásukba.
A játék támogatja a "force-feedback"-es joystick-okat, ami azt jelenti, hogy a szél hatásait nem csak a képernyőn láthatjuk, hanem érezhetjük a kezünkben is, akár úgy, hogy sokkal nehezebb a botkormányt jobbra húzni, pedig balra szinte magától megy.
A kezdeti kiadásban öt repülőgép teljes belsejét láthatjuk, a különböző irányító panelek között kapcsolgatnunk kell (az oldalt elhelyezkedő panelhez a valóságban is el kellene fordítani a fejünket, úgyhogy egy játéktól sem várhatunk többet).
A teljes légi-irányítási rendszer is része a programnak és támogatják az Interneten keresztüli játékot, ahol akár élőben tarthatjuk a mikrofon-kapcsolatot a többi pilótával.





Duke Nukem - Time to Kill
Apogee / 3dRealms

A 3dRealms - Apogee nemsokára megjelenő új Duke variációja egész jónak ígérgezik. 28 új pálya, új fegyverek (köztük a szent kézigránát!), új ellenségek.
Az eddigi hagyományokkal szakítva egy új engine-t terveztek a játékhoz, ami az ígéretek szerint élvezetesebbé, szebbé teszi majd azt.
A mellékelt képek szerint a Playstation hívei egy nagyon szép játékot kapnak a kezükbe, amivel osztott képernyő segítségével akár ketten is játszhatnak. Ha még most megrendelitek a játékot a gyártótól, akkor akár egy Duke Nukem Action Figure-t is kaphattok - ingyen!
A pályák közti váltásoknál elvesznek ugyan a régi fegyvereink, de minden egyes pálya hangulatának megfelelőeket szerezhetünk meg újra (pl. a vadnyugaton egy hatlövetűvel mászkálhatunk).

A ruháink is a pályáknak megfelelően fognak majd változni, azaz az ókori Rómába érkezve egy szál tógában, karddal kell az ellenfeleinkkel megküzdenünk.



Final Fantasy 7

Rengeteg pénz megszerzésének a módja: az első faluban (Mancharia) menjünk a ház jobb felső sarkába, és nyomjuk meg az X feliratú gombot az óra elején. Kapunk egy kártyát, amit addig használjunk, amíg ki nem ürül. Most szedjünk ki még egy kártyát, amin már nincs pénz, viszont mindent megvehetünk vele.

Monster Truck Madness 2

Bónusz pálya:
A "SideWinder Canyon" nevezetű pályán érjük el a negyedik check pointot. Húzzunk át a hídon, majd igen gyorsan forduljunk jobbra, és csússzunk át a felemelkedő barrikádokon. Most menjünk végig a füvön, és álljunk meg az első híd után. Forduljunk jobbra a másik híd felé, és menjünk el annak is a végére. Egy "Pit" nevű checkpoint fog megjelenni, amin ha átmegyünk, kapunk egy bónuszpályát.

Hoki:
Állítsuk havasra az időjárást, és kezdjük meg a játékot a "Breakneck Ridge" pályán. Érdekes hokis rész következik.
Óriáskerék:
Az előbbi pályán menjünk most tiszta időjárási viszonyok között. Hajtsunk bele az egyik tóba, majd váltsunk át olyan nézetbe, ahol látjuk, mi van a víz alatt. Egy hatalmas kereket fogunk látni, amit fel is használhatunk.

World Cup 98

A játékosok neveinek megváltoztatásával aktiválhatjuk a csalásokat, majd a főmenüben még meg kell nyomnunk a Scroll Lock-ot.

Zico	1982-es meccs
Hurst	a '82, '74, '70, '66-os meccseket játszhatjuk végig
Kenny	Lángoló labda
Gabo	Nagy fejek
Kyle	Csontváz játékosok
Neila	Alien mód



Megjelenési menetrend

1998. December	Carmageddon 2.
	Constructor 2.
	Descent 3.
	Dragonflight
	Elric
	Excession
	Expert Pool
	Formula GP 3.
	Gabriel Knight III.
	Homeworld
	Might & Magic III.
	Nascar 3.
	Populous - the Beginning
	Prey
	Prince of Persia 3D
	Soulbringer
	Ultima 9.
	Warcraft 3.
	Wild Metal Country
1999. Január	Age of Empires 2.
	Anachronox
	Asteroids
	Baldur's Gate
	Brian Lara Cricket
	Close Combat III.
	Discworld
	Drakan
	Earthworm Jim 3D
	Falcon 4.0
	Force Commander
	Glover
	Glover
	Godzilla
	Gunship III.
	Messiah
	Myth II.
	TOCA
	Ultima Ascension
1999. Február	Babylon 5.
	Beneath
	Blade
	Championship Manager 3.
	Constructor 2.
	Daikatana
	Diablo 2.
	Duke Nukem Forever
	Dungeon Keeper 2.
	Giants
	Homeworld
	Hostile Waters
	Interstate'82
	Kingdoms
	Revenant
	Rollerball
	Star Trek: S.Command
	Starsiege Tribes
	Tartan Army

Test Drive Off-Road 2

Electronic Arts

Nemsokára megjelenik a Test Drive terepváltozatának folytatása is. A képek tanúbizonysága szerint nem kell majd csalódnunk benne. Újra élvezhetjük az önfeledt száguldás és a hatalmas felborulások örömét. Ez az egyetlen olyan játék, amiben játszhatunk a híres Hummer terepjáróval is. Ezen kívül 19 egyéb járművet lovagolhatunk meg a 12 különböző pályán. A 12 pályából hatot ráadásul valós helyszínek alapján terveztek.



NFL GameDay 99

Acclaim

Egy nagyon jó kis amerikai futball szimulátor jelent meg szeptemberben (Amerikában). Amit ígérnek az nem kevés, ugyanis a játékosoknak még a bőre is látható, érzékelhető lesz a játék készítői szerint. A játékban az összes hivatalos NFL csapat, mez, stadion, sőt még játékos is szerepel. A játékosokat is az eredeti csapattagok alapján "formázták" meg, ami izgalmas lehet, ha valaki ismeri az amerikai futball játékosait.

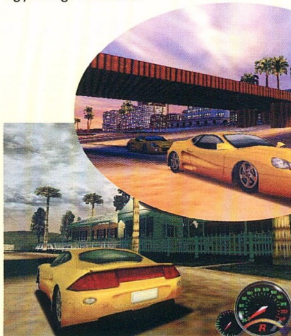


Speed Busters

UBI Soft

November elején jelent meg a UBI Soft Speed Busters című, csak 3D-s kártyával működő autószimulátora (amely egyébként támogatja az AGP-s videokártyákat is). Szintén a UBI Soft játékai voltak az F1 Racing Simulation és a Redline Racer, amelyek színvonalából kiindulva, ez sem lehet nagyon rossz. Közel egy évig fejlesztették ezt a játékot, amely kombinálja a szimulációt az ügyességi részekkel.

Kevés szimulátor-programnak van háttértörténete, de ennek van: egy rendőr valamilyen útón-módon nyer 1 millió dollárt és hogy, hogy nem, ezt a pénzt a létező leggyorsabb autóra akarja költeni. Éppen ezért, minél gyorsabban vezetünk és minél magasabb pozíciókat érünk el, annál több pénzt kapunk arra, hogy az autónkat továbbfejlesszük. Ami igazán különlegessé teszi még a játékot, azok az animációk. Ezek nem csak azért szerepelnek a játékban, hogy még vonzóbbá tegyék, hanem valós szerepük is van. Például, ha egy vonattal karambolozunk, akkor az animáció ezt mutatja, vagyis a játékunk az animációkra, illetve azok megjelenésére is hatással van.





A várakozásokkal ellentétben az 1998-as évben nyereséget könyvelhetett el az AMD. Ennek örömére a Comdex kiállításon fogják bemutatni az új k7-es processzorukat. A nagyközönség előtt a jövő év első felében bemutatkozó processzor 500 MHz-es órajellel fog indítani.

Ez a proci egyetlen most forgalomban lévő foglalattal sem kompatibilis! Tehát ismét új alaplapok vásárlásának nézünk elébe.

✪

2000 végére, vagy 2001 elejére ígéri az Intel az 1 GHz-es processzorait. "Foster" kódnév alatt a szerverek, "Villamette" kódnév alatt pedig a munkaállomások processzorait fejlesztik. Sajnos ezek még 32 bitesek lesznek, de párhuzamosan folyik a 64 bites processzorok ("Merced", "McKinley") fejlesztése is.

Az új chipekben a cache memória a magba lesz integrálva, és 0.13 mikronos technológiával készülnek majd. Ehhez hozzá kell tenni még azt, hogy jelenleg az Intel 0.25 mikronos technológiával gyártja a processzorait, és valamikor 1999-ben tervezi az áttérést a 0.18 mikronra.

✪

Október közepén jelentette meg a 3Dfx Interactive a woodoo 2 chipekhez a DirectX drivereket. Ezzel a meghajtóprogrammal két



Uprising 2 – Lead and Destroy
Interplay

A december elején megjelenő játék elődjének sikerére épít, de új köntösbe öltöztették és új opciókkal egészítették ki. Természetes támogatja a 3Dfx kártyákat, sőt a 2-essel akár 1024x768-as felbontásban is játszhatunk.
Ebben a játékban - elődjével ellentétben - már csak idegen ellenfelek ellen kell harcolnunk. Háromféle játékmenetet is választhatunk (visszaszerezni az idegenek által elfoglalt területeket, a kolóniákon kívül csapást mérni az idegenekre, és teljesen elűzni az idegeneket), ebből következik, hogy kicsit több gondot fordítottak a játék készítői a háttértörténetre.
A még több videórészlet is a történet könnyebb követését szolgálja.
Természetesen támogatja a több-játékos üzemmódot, egészen 8 játékos együttes küzdelméig. Az elődjéhez képest több fegyver, és új egységek is a rendelkezésünkre állnak az ellenség elpusztításához, köztük a nukleáris fegyverek is!

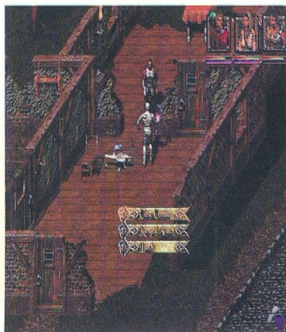


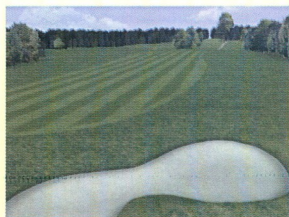
The Golf Pro 2 – Wentworth Edition
Empire Interactive

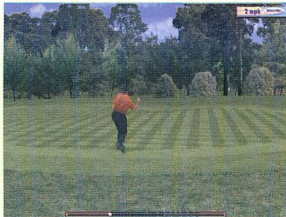
A golf kedvelőinek itt van a Golf Pro második része. Miután golfjátékosok segítségével készítették (ezt is), ezért elég sok köze van magához a golfhoz. Az egyedülálló irányítási rendszer segítségével az egerünkkel “élesben” tudjuk a labdát ütni. Nagy-Britanniában a Wentworth az egyik legkedveltebb golfpálya, ezt dolgozza fel a játék. Akár 64-en is játszhatunk tornát egymás ellen, de a gép által irányított játékosakkal is próbálkozhatunk. A játékban van oktató rész is, ahol egy híres játékos megpróbál minket bevezetni a golf rejtelmeibe.
A grafikáról csak annyit, hogy a Silicon Graphics gépein készültek.

The Lady, the Mage and the Knight
Larian Studios / Attic

A játék három karakter életét és kalandjait dolgozza fel. Ugye nem kell mondani, melyik az a három? Eme három szereplő közreműködésével kell kiderítenünk, hogy a játék helyszínén, egy szigeten milyen bajok vannak és mik okozzák azokat.
Nagyon szép grafikával és igen okos ellenfelekkel találkozhatunk a játék során. Több mint 10000 képernyőt láthatunk és több, mint 80 ellenféllel, illetve segítővel találkozhatunk a játék során. A harc real-time-ban fog működni, úgyhogy mindenki szedje össze magát! A környezetünket megváltoztathatjuk, azaz a tárgyakat lehet mozgatni, törni-zúzni. Mindenki kedve szerint.







kártyás üzemmódban akár 40%-os javulást is elérhetünk. Az új driverek kihasználják a DirectX 6 új lehetőségeit.

✪

Az AMD jövőre jelenteti meg a k7-es processzorát, és a tervek szerint kezdetnek 500 MHz-en debütál. A k7 viszont az Intel processzorokkal ellentétben 200 MHz-es rendszerbuszt fog használni! A másodlagos cache memória mérte 512 kB-tól akár 8 MB-ig is felmehet.

✪

A Cyrix is új processzor bevezetését tervezi 1999-ben. A Jalapeno kódnév alatt futó processzor 6-800 MHz-es órajellel fog üzemelni és integrált grafikai képességei is lesznek. Egyelőre még igen keveset lehet tudni ez új “alkatrészről”, remélhetőleg nem követi a korábbi próbálkozások kudarcait.

✪

Az IBM kidolgozott egy új gyártási technológiát, melynek a segítségével lehet, hogy az egész processzorgyártás gyökeresen megváltozik. Az új technológia lényege, hogy germánium atomokat helyeznek a chipek alapjait képező szilíciumkristályba, ami ettől jobban vezeti az áramot. Ez lehetővé teszi, hogy a most leggyorsabb 450 MHz-es processzor sebességét akár megszázszorozza (!) és így 50 GHz-re emelje azt! Egyelőre különböző drótnélküli eszközökben (pl. mobiltelefonokban) fogják használni, de a jövőben a technológiát valószínűleg a processzorok gyártásánál is alkalmazni fogják.

✪

Az Intel már hajlandó volt némi konkrétumot is elárulni a készülő 64 bites processzoráról. 3. Szintű cache memóriát is fog tartalmazni és a Pentium Pro-hoz képest 20-szor gyorsabb lesz.
Sajnos várhatóan majd csak 2000-ben kerül a piacra, de hamarosan bővebb információkat kapunk róluk, amikről a hardver rovatban olvashattok beszámolót.



Populous III

The Beginning

"Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy sámán. Elhatározta, hogy népével elfoglalja az egész univerzumot. Ámde nem ő volt az egyetlen, aki ilyen terveket szövögetett..."

Eme népmesébe illő bevezető igencsak jól jellemzi a játékot. Sajnos az első két részt csak hírből ismertem, de ez a harmadik teljesen magával ragadott. Azok kedvéért, akik (hozzám hasonlóan) nem látták még az elődöket, elmondanám a lényeget. A játékban egy sámánt alakítunk, akivel népünk számára épületeket kell felfedezni, varázslatokat kérni az istenektől, szentélyekhez imádkozni segítségért. Ebben természetesen megpróbálnak megakadályozni az egyéb törzsek sámánjai, akik hasonló feladatokat vállalnak, mint mi. De most már ideje bemutatni magát a progit.

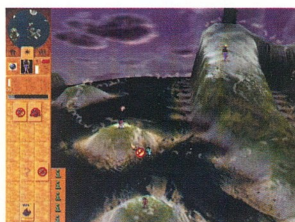
Rögtön a főmenünél kellemesen csalódtam, mivel egyszerű, de mégis nagyon ötletes. Ezalatt főleg azt értem, hogy a kurzorunk alatt világító fénygömb hatására a menüpontok betűi árnyékot vetnek. Ez még nem lenne nagy kunszt, de az már igen, hogy ezek teljesen élethűen változnak a kurzor helyétől függően! Ha már kigyönyörködtük magunkat a látványban, vegyük szemügyre a lehetőségeinket. Az első menüpont a "New Game", ami gondolom mindenkinek világos. Itt a cél, hogy bolygóról-bolygóra haladva elfoglaljuk az univerzumot. Ez kissé bugyután hangzik, de a készítők így oldották meg a terep és a küldetések változatosságát. Ez nagyon jól sikerült nekik, mivel így mindig új törzsekkel találkozhatunk, akik egyre okosabbá válnak a játék során. Ezután következik a "Tutorial", vagyis a gyakorlás. Ezt akkor is mindenkinek ajánlom teljesíteni, ha úgy érzi képes nélküle is játszani a proggal. Itt ugyanis külön tanulhatunk meg mindent, ami élesben csak kombinálva fordulna elő. Természetesen lehetőségünk van elmentett állások folytatására is, ezt a "Load Game" felirat alatt tehetjük meg. Máris elérkeztünk a legizgalmasabb részhez, a "Multiplayer" menüponthoz. Itt a már megszokott többjátékos módokkal találkozhatunk, mint pl. IPX, modemes összeköttetés, Internetes játék stb. A következő alapelem az "Options". Erre se lehet panasz, minden lényeges dolgot beállíthatunk a segédfeliratok bonyolultságától a Gamma korrekcióig. Ebbe most nem is ásnám bele magam, szerintem elég egyértelműek a lehetőségeink. Már csak néhány apróbb dolog van hátra. Az egyik egy látványos bemutató, mely a játék érdekesebb részeit emeli ki úgy, mintha egy másik játékost figyelnénk. A második a "Credits", ami szintén köztudott, hogy a készítők listáját mutatja be részletezve. És végül az utolsó, a "Coming Soon", néhány nemsokára megjelenő Bullfrog játékból ad rövid ízelítőt videók formájában. Az első, és talán legjobban várt program, a Dungeon Keeper 2. Erről majd egy későbbi számunkban olvashattok.

Egy kis segítség az induláshoz, az első küldetés megoldása.

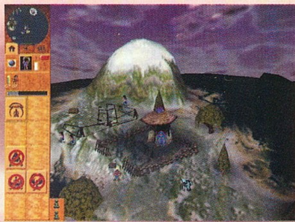
Miután betöltötte a pályát, megjelenik a sámán, és létrehozza a "Reincarnation Site"-ot, ahol halála után új életre kel. Rögtön kapunk is egy üzenetet, hogy el kell pusztítanunk a Dakini törzset, majd megmutatja a térkép fontosabb helyeit. Az első ilyen kiemelt hely, a Dakinik harcosképzője. Ebbe az épülettípusba küldve embereinket, azok némi Mana (varázslatpont) árán képzett harcosok lesznek. Ha vége a bemutatónak, indul a tényleges játék. A képen a sámánt és a falusiakat látjuk, amint jobb munka híján tiszteletüket teszik a törzs fejének. Hogy ne is unatkozzanak tovább, építsünk néhány kunyhót. Ehhez rá kell klikkelni oldalt a kis házikóra, majd kiválasztani az egyelőre még árválkodó ikont. Ha mindezt megcsináltuk, a kurzornál a ház alapjait megvilágító napsugarakat "tegyük" a megfelelő helyre. A kis nyíl a viskó bejáratát mutatja, ennek irányát a SPACE lenyomásával változtathatjuk. Ezután már csak alattvalóinkat kell rávenni, hogy építsék fel. Ez egyszerű, csak válasszunk ki néhány embert, és küldjük őket a világosabb helyre, ahol ők rögtön neki is látnak a munkához. Amíg dolgoznak, a sámánnal imádkozzunk egy picit a himbálódzó kőfejnél, aminek eredményeképp képesek leszünk hidat emelni a szigetek között. Minél többször imádkozunk, annál többször lesz lehetőségünk varázstudományunk gyakorlására. Ha már képesek vagyunk rá, akkor miért ne kössük össze a földünket a két szentély helyével? Az ott lévő őrre engedjünk rá egy-két tűzlabdát, amit nem fog túl jól tűrni. Az itteni kőfejtől megkaphatjuk a villámot, ami jóval erősebb eddigi mágiáinknál. Ezzel képesek vagyunk távolabbra lőni, ráadásul tömeg- és épületpusztító fegyver. A másik torony némi imádkozás után kinyílik, mire sámánunk besétál, és rájön, hogyan építsünk kiképzőtábort. Ezt tegyük is meg rögtön, majd küldjük be pár emberünket. Nemsokára izmos harcosok képében lépnek ki a kunyhóból. Teremtsünk még egy "hidat" az ellenfél tanyájához, majd néhány villám elsütése után engedjük rá a harcosokat a túlélőkre. Ha az ellenfél kuruzslója meghalt, megkapjuk a Manáját, és mivel pechére nincs hol újjászületnie, be is fejeztük a küldetést.

A folytatásra már nektek kell rájönni, de ez nem hiszem, hogy túlságosan egetrengető feladat lenne. Röviden ennyit a játékról. Az átvezető animációk szépek, az épületek és a varázslatok ötletesek, a zene kellemes, a hangeffektek pedig szédületesek. Eme kicsit hosszúra nyúlt mondattal be is fejezném a cikket, ámde addig is, amíg legközelebb találkozunk, legyetek jó kis sámánok!

Pico







Populous The Beginning

Electronic Arts

Grafika:	9/10
Zene:	8/10
Játék:	9/10

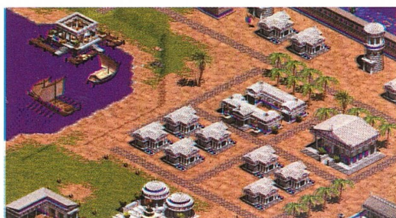
Extrák: multiplayer, Internet

Hardver: P100, 32 Mbyte RAM, 8x CD-ROM, 102 MB HD, 2 MB SVGA videókártya, Win 95 kompatibilis hangkártya, egér, DirectX 5.0, 28,8 Kbps Modem az Internetes játékhoz



Age of Empires

Rise of Rome



Nem, sajnos ez még nem a kettő, de a Microsoft úgy döntött addig se unatkozzunk. Kiadott hát egy kiegészítő lemezt, amit talán nevezhetnénk AoE 1.5-nek.

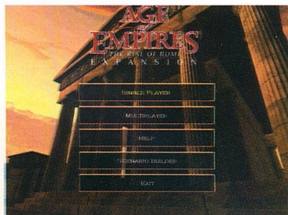
A történet egyszerű, valószínűleg már mindenki ismeri a történelemórákról. Fel kell virágoztatnunk a birodalmunkat a kőkorszaktól kezdve. Fel kell találni az új eszközöket, szerszámokat, hogy egyre nagyobb hadseregünk és tökéletes önellátásunk legyen. Vannak lovasok, íjászok, gályák, amiket továbbfejlesztve jobb tűzerőre és páncélzatra tehetünk szert. A második témához rendelkezésre állnak a falu lakói, akik bányásznak, fát vágnak, földet művelnek. Ha valamihez hasonlítani kéne, talán a Warcraft lenne az. Rengeteg hasonlóságot fedezhetünk fel a két játék között, de egy valamiben nagyon különböznek. Míg a Warcraft 640x480-ban futott egy félmagas hátsó nézetből, addig az AoE izometrikus grafikát nyújt maximum 1024x768-ban. A korhű hangok mellé jól eltalált zenéket írtak a készítők. De most inkább térjünk rá a játékra.

A főmenüben a szokásos lehetőségek várnak. Van itt egyjátékos és többjátékos mód, valamint egy pályaszerkesztő. Mindegyik rengeteg további módot rejt, és ez teszi kicsit "mássá" a programot. Az első ponton belül játszhatunk véletlenszerű térképeken, teljesíthetünk előre generált küldetéseket, a Deathmatch-et választva kipróbálhatjuk a hálózati játék szépségét, vagy belekezdhetünk egy teljes hadjáratba. Ezek nem újdonságok, de ritkán fordulnak elő egy programon belül. Ha már teljesen kiismertük a gép taktikáját, és le szeretnénk igázni legjobb barátunk népét, erre is van lehetőség. Nem is kevés!

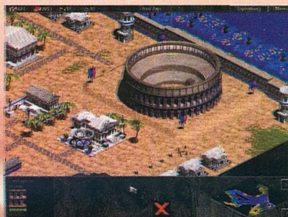
Az egyik legáltalánosabb a hálózaton keresztül nyomulás. Ha lusták vagytok a legközelebbi haverhoz cipelni a gépeket, lehetőség van Internetes játékra is. Ennek egyedüli hátránya a sebesség. Picit talán gyorsabb a modemes összeköttetés, bár itt csak ketten játszhatnak. Spórolósaknak, vagy éppenhogy gazdagabbaknak (nincs akárkinek pénze két megfelelő gépre) ott van a soros porton összekötött játék, amit kötelezően ki kell próbálnia mindenkinek. Ha elég közel van a két PC, láthatod a legjobb barátodat szenvedni, amint próbálja visszaverni falanxharcosaid és ostromgépeid mindent elsöprő támadását. Ha pedig már mindent tudtok a progiról, itt az ideje, hogy saját küldetéseket kreáljatok. Ez az a rész, amit nem szabad kihagyni! Saját magad rajzolhatod meg a térképet, rakhatod le az aranyat/élelmet/fákat, te építed meg a legutolsó mesterséges intelligenciafoszlányig az egészet. Nincs is jobb annál, mikor valami maradandót alkothatsz a számítógépes társadalom számára (ez azért egy picit túlzás, de van benne valami). Még maradt egy menüpont (Help), de ha azt elkezdeném részletezni, akkor néhányan elküldenének melegebb égtájakra (nem viselem túl jól a forróságot :)).

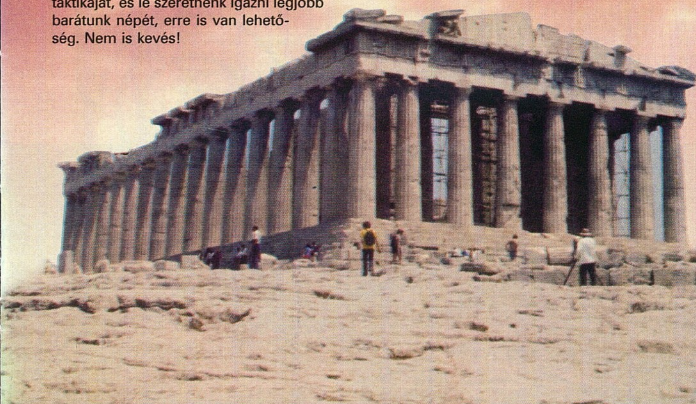
Mindennek vége van egyszer, így a helynek is az oldalon. Már csak annyit szeretném megemlíteni, hogy aki szereti a Warcraft-ot, vagy közel áll hozzá a történelem, az mindenképpen próbálja ki, akinek pedig nem nyerte el tetszését, az várja meg a folytatást.

Pico









Age of Empires Rise of Rome

Microsoft

Grafika:	✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪ (8/10)
Zene:	✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪ (7/10)
Játék:	✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪ (7/10)

Extrák: multiplayer, történelmi háttér
Hardver: P90, 32 Mbyte RAM, 4x CD-ROM, 60 MB HD, 2 MB SVGA videókártya, Win 95 kompatibilis hangkártya, egér, DirectX 5.0, 28,8 Kbps Modem az Internetes játékhoz

Σ 92%





Vészhelyzet

A tűzoltóság magyar szakon

"...1, 2, 3, FIRE!" – idézhetném a népszerű számot, ami bár lényegében a játékról szól, mégsem ugyanaz. El kell szomorítanom azokat, akik pergő akciót várnak tőle, itt ugyanis inkább a logikáé és a jó stratégiai érzéké a főszerep. Biztos mindenkinek volt egy olyan korszaka, amikor a Matchbox volt a kedvenc játéka. Leginkább ezeknek a kis autóknak a tologatásához tudnám hasonlítani a progit, ám nem mint negatívum. A tologatás nem szó szerint értendő, inkább az érzés közelít hozzá. A terepet egy fél-izometrikus nézetből ábrázolták, ami teljesen átláthatóvá teszi a pályákat. Az utcákon emberek mászkálnak, autók száguldoznak, a sebesültek fetrengenek a fájdalomtól, az egész program él.

A cél egyébként, hogy minél gyorsabban, egyszerűbben, olcsóbban teljesítsünk egy feladatot. Ez lehet tűzoltás, sérültek megkeresése, ellátása, bűncselekmények felderítése (bombariadó, gyújtogatás,...) és még sorolhatnám. Persze ezek általában kombinálva fordulnak elő. Íme egy példa: lezuhan egy repülőgép az autópálya közepére, majd egy tartálykocsi belerohan és felborul. Az egész úton áll a sor, a benzin kifolyt az útra, ráadásul a repülőgép utasai beszorultak. Ebben az esetben meg kell akadályozni, hogy a benzin begyulladjon, el kell terelni a forgalmat, ki kell szabadítani a sérülteket, majd miután elláttuk, és mentőbe raktuk őket, el kell vontatni a roncsokat (ugye nem is olyan egyszerű?). Azt hiszem így már mindenkinek világos, hogy mire céloztam a tologatással az elején. Nehéz lenne a tűzoltókkal rohangálni, a mentőt vezetni és még a vízágyút is kezelni egyidejűleg. Ilyen és ehhez hasonló problémákkal fogunk találkozni, legalábbis ha sikerült átvinni az első pár (10-15 db) pályát. Ehhez igencsak jól felszerelt központok állnak rendelkezésre minden elképzelhető eszközzel. Van itt tűzoltókocsi, mentőhelikopter, bulldózer, sőt még páncélozott rohamkocsi is.

A játék kezelése nem túl nehéz, aki már játszott stratégiai programmal, az rögtön tudni fogja irányítani, aki meg nem, az is hamar rájön, hogyan kell. Az egeret (remélem) mindenki ismeri, klikkelgetni bárki tud, a maradék meg már benne van a kézikönyvben. Hogy erről is szóljak pár szót, megemlítenék néhány apróságot. Először is mindenkinek ajánlom, hogy játék előtt figyelmesen olvassa végig, ugyanis részletes leírást tartalmaz az összes egységről és nagyjából a kezelésről is. Ezt nagyon ötletesen az első pálya teljesítésével oldották meg, amiben szinte minden fontos információ és parancs megvan.

Azt gondolom nem lesz meglepetés, hogy mint manapság minden programban, itt is vannak átvezető animációk. Ezek egész jól kidolgozottak, minden esetben tökéletesen megteremtik az adott feladathoz szükséges atmoszférát. A videók 640x240-es felbontásban futnak, így akár egy lassabb (4x-es) CD-meghajtóval is folyamatosan lejátszhatók. A zenét és a hangokat teljesen eltalálták a készítők, talán csak az emberek "válaszai" (parancsok utáni feleletei) lehetnek idegesítőek egy idő után. Mellesleg a zenék audio track-ként vannak rögzítve, úgyhogy akinek van hozzá kedve, akár külön is meghallgathatja őket. Ez érvényes a mozikra is, mármint hogy külön is megtekinthetőek, mivel szabványos ".avi" formátumúak. Akik nem tudnák mi az, azoknak csak annyit, hogy a Win '95('98) Media Player-e lejátssza az összeset.

Bár ez nem igazán tartozik ide, de azért leírom, hátha valakinek gondot okozna. Kissé meglepődve fedeztem fel mikor kibontottam a játék dobozát, hogy a kézikönyv és a CD mellett egy narancssárga kislemez is helyet kapott. Elsőre nem értettem mi lehet e célja, úgyhogy gyorsan megnéztem mi van rajta. Mint az a lemezen levő üzenetből kiderült, a magyarított változat gyártása közben egy fájl megsérült, és emiatt a program a negyedik pálya elején kilép. Ennek korrigálása céljából telepítés után fel kell másolni a CSERÉLD könyvtár teljes tartalmát az X:\ EMERGENCY \ BASEN \ MITTEL könyvtárba (az X:\ EMERGENCY helyett az esetleg eltérő telepítési útvonalat kell beírni). Minden fájlt felül kell írni! Ha ezt megtettük, nem lesz többé gond a játékkal.

Nem túl szabványos az ötlet (habár lehet, hogy csak én nem találkoztam még hasonló témájú programmal), ennek ellenére viszont sikerült elsőre egy élvezhető, állandó kihívást jelentő progit készíteni. Néha ugyan a járművek kicsit furcsán mozognak, de ez semmit sem ront az összhatáson. Aki szereti a megmentő szerepét, vagy csak közel állnak hozzá a balesetek, és van kedve megfelelő stratégiát kiépítve hőssé válni, az feltétlenül szerezze be a Vészhelyzetet. Kíváncsian várom a folytatást!

Pico



Vészhelyzet
Emergency
TopWare Interactive

Grafika: 7/10
Zene: 8/10
Játék: 9/10

Hardver: P100, 32 Mbyte RAM, 4x CD-ROM, 80 MB HD, 2 MB SVGA videókártya, Win 95 kompatíbilis hangkártya, egér, DirectX 5.0

Σ 95%



NHL'99

Repül a jégkorong, ki tudja hol áll meg...

Eltelt egy év, és az Electronic Arts jó szokásához híven elkezdte kiadni méltán híres sportprogramjai folytatását. Valószínűleg sokan emlékeznek még a kezdetekre, mikor az ember napokat ült a gép előtt és nyúzta a billentyűzetét a Fifa Soccer-rel vagy az NHL Hockey-val. Lehet gyűjteni az új billentyűzetre, mivel itt a jégkorong királya az NHL '99.

A program lényegében a '98-as változat feltupírozott mása, de valahogy mégis új. Az első szembetűnő dolog a 3D-s gyorsítókártyák magasabb szintű támogatása. Erre külön programot írtak a készítők, mely megkeresi az általa támogatott kártyák közül a meglévőket, majd egy listából kiválaszthatjuk a nekünk megfelelőt. Nem kell megijedni, itt szerencsére nem követték el a "3D-s kártya nélkül nem megyek" nevezetű kis problémát, ami sajnos ma még sok felhasználót taccsra tesz. Persze a látvány nem lesz ugyanaz, de még így is jól néz ki. Apropó, látvány. Most már egy kis húzókán állíthatjuk be az aréna és a játékosok részletességét, megspórolva ezzel a kapcsolók hatásának külön-külön kipróbálását. A felbontást akár 800x600, 65000-színre is beállíthatjuk, amennyiben rendelkezünk egy kellően izmos konfigurációval, viszont eltűnt a "scan-double" funkció a grafikai beállításokból. Haladni kell a korral, akármennyire is fáj. A játékosok megjelenítését tovább fejlesztették, így egyre kevésbé fordul elő, hogy a mez válla lecsúszik az ember keze alá, vagy hogy az ütő szabadon lebeg a levegőben. A motion-capture technológiának köszönhetően a játékosok teljesen élethűen mozognak, örülnek és őrjöngenek (igen, egy ideje egyre kevésbé bírják, ha kiállítják őket a legjobb résznél). Az előző részben elég zavaró hiba volt, hogy a kispadon ülők, csak kétdimenziós pixelhalmok voltak. Ez már a múlté, idén már a cserék helyén is "hús-vér" emberek ülnek. Az árnyékok néha még mindig átfedik egymást, de nem hiszem, hogy túl sok idő lenne a jeget bámulni, miközben az ellenfél rohamtempóban száguld a kapud felé.

Ebbe belejátszik a kitűnő kommentár, valamint a szünetekben hallható zene. Hogy ez mit takar? A meccs elején például egy kellemes hang elénekli a nemzeti himnuszt, a két kommentátor pedig apró poénokkal próbálja feldobni a hangulatot, miközben a közönség tombol a lelátón. Az orgona mellett már keményebb ritmusokat is hallhatunk a korong játékba hozatala előtt, és mindezt akár Dolby Surroundban, persze ez csak felszerelés kérdése. Egy komolyabb rendszer előtt ülve az ember szinte "érzi" a hangulatot (már csak a kóla és a hot-dog hiányzik). Egyébként a lövéseknél, passzoknál ugyanúgy közli, hogy ki, kinek, merre, mintha a TV-t néznénk. Az izgalmasabb helyzeteknél megemeli a hangsúlyt, szinte ordít egy-egy komolyabb lövésnél.

Ha már itt tartunk, a mozdulatokon is sokat javítottak. Az NHL '98-ban, ha nem volt nálunk a korong, a Special Move-ra a játékos "elcsúszott". Ennek a korong elé fekvés volt a célja, kissé ügyetlenül megoldva. Namármost, ha ugyanezt kipróbáljuk a '99-ben, egy elegáns vetődést csodálhatunk meg (ami nem hiába hasonlít a testőrök technikájára). A lövés erősségét már egy kis mérce is jelzi az emberke alatt, így nem kell gondolkoznunk, hogy vajon hány másodperce nyomjuk a gombot. Vannak még apróbb dolgok, mint pl. ha hirtelen fordulunk, a korcsolya felveri a jégdarabokat stb.

Amin leginkább meglepődtem az az, hogy a mesterséges intelligencia és a stratégiai modul még jobb, mint az elődei. A '97 legnagyobb problémája a gyenge csapatjáték volt, ami általában ész nélküli lövöldözésbe ment át. A '98-ban ezt korrigálták, amire sokan azt hitték, hogy ennél jobb már nem lehet, de az EA bebizonyította, hogy a tökéletesnél is képes jobbat írni. Ennek a leggyakoribb példája az, amikor már sokadszorra sikerül a hozzánk igazodó társak segítségével ide-oda ingáztatni a kapus előtt a korongot, majd egy váratlan mozdulattal belőni. Ez mondjuk köszönhető a nehézségi fokok közti különbségek érzetének is. Talán korábban erre nem figyeltek annyira, de most már nem kell bosszankodnunk, ha a legkönnyebb fokozaton elver a gép. Ez nincs többé. Egy teljesen kezdő gémer is képes győzni, ha tudja, hogy melyik gomb melyik, és ez nem elhanyagolható. Sokkal nagyobb kedvet csinál egy játékhoz, ha rögtön sikerélménnyel kezdünk, mint ha hónapokig kell gyakorolni, hogy eltaláljuk a korongot (néha könnyebb volt kicsalogatni egy elegáns bunyót, mint egy gólt).

Csak ajánlani tudom a programot, nem sűrűn találkozni ilyen élvezetes sport szimulációval. A grafika szemet gyönyörködtető, a hanghatások élethűek, talán csak a koronggal vannak kisebb-nagyobb grafikai problémák. De hát hagyni kell valamit az NHL 2000-re is!

Pico

Néhány tipp a játékhoz

- a legjobb védekezés a támadás
- nagyon sokszor hasznos lehet a Speed Burst gomb
- törekedj a csapatjátékra, a hősködés itt már ritkán válik be
- ha nincs hátul elég védőd, próbáld magad a korong elé vetni
- soha ne állj le! Ha lőttél egy gólt, a te kapudban is van elég hely
- ne igyál előre a medve bőrére! Ha jól játszol, a gép is bekeményít
- ne sajnáld az ellenfelet nekikenni a falnak! Itt nem lesznek valós következményei



NHL'99
Electronic Arts

Grafika: 9/10
Zene: 8/10
Játék: 9/10

Extrák: multiplayer, csapatinformációk, 3D támogatás
Hardver: P166, 32 Mbyte RAM, 8x CD-ROM, 70 MB HD, 2 MB SVGA videókártya, Win 95 kompatibilis hangkártya, egér, DirectX 6.0

Σ 96%



THE X FILES



Amikor a számítástechnika fénykorát éli, mikor a régi barbár babonák felett a természettudomány és a ráció győzedelmeskedik, és mikor mindenhol a pénz, csak a pénz érdekli az embereket, akkor próbált szerencsét, és aratott sikert a Fox Video X-Files (X-Akták) című tévéfilmje, amely olyan felfoghatatlan és rejtélyes ügyekről szól, ami már jóval a józanész határain túl helyezkedik el.



Ha valaki még nem hallott volna az X-Aktákról, akkor dióhéjban csak annyit kell tudniuk, hogy mindenféle homályos és földöntúli esettel foglalkozik: ufók, a kormány összeesküvései, paranormális tevékenységek, látnokok, gyilkosok, gumiemberek. És persze mindig kétségek között hagyja a film az embert, a film, melyben az 'igen' és a 'nem' is 'lehet'', és a 'képtelenség' meg több, mint 'valószínű'. Most persze a cinikusok, vagy ha jobban tetszik a 'hitetlenek'



keserű mosollyal a szájukon jegyezhetnék meg, hogy 'Hah, gumiember, az roppant izgalmas és tanulságos lehet!', azonban aki már akár egy kis mértékben is át tudja magát hangolni erre a titokzatos és félelmetes hangulatú filmre, annak biztos kikapcsolódást, és rengeteg kételyt jelenthet az X-Files.

Ahogy egyre több része jelent meg a sorozatnak, és egyre híresebbé vált a film, és persze két főhőse:



Dana Skully (Gillian Anderson) és Fox Mulder (David Duchovny), az X-Aktákat már nem csak TV-ben nézhettük, hanem videón, moziban, olvashattuk könyvben és most már az Electronic Arts jóvoltából számítógépen is játszhatunk vele.

Azonban mielőtt a játékkal elkezdenénk részletesebben foglalkozni, meg szeretném említeni a videotékákban kölcsönözhető filmváltozatokat, melyeknek kb. két éve jelentek meg az első epizódja, és tizenvalahány rész után a



nemrég megjelent 'THE END' című részével fejeződött be. Ezek az általában másfél, két órás filmek a TV-ben látott, vagy esetleg még nem látott összefüggő és egymást követő két epizód összeolvasztásából jöttek létre.

A könyvet a kritikák eléggé lehúzták, csak a fanatikusoknak ajánlották, de nekünk még sajnos nem volt hozzá szerencsénk, úgyhogy inkább nem is mondunk róla semmit.

Az X-Files: The Game-re is igaz mindaz, ami a sorozatra és a videókra is, azaz földöntúli, félelmetes a hangulata.

A játék dobozát, annak designos kivitelét látván már felvetődhet bennünk, hogy ez nem lehet egy összecsapott, gyenge program, és mikor jobban megvizsgáljuk a díszcsomagolást, hét darab CD-t találunk (jobb esetben:) benne. Nem akarom a dobozon és a benne lévő szövegeket sorra lefordítani, de azért azt hiszem, hogy érdemes azt megjegyeznem, hogy a CD-k nagy részét egy hat órányi tökéletes minőségű, még talán izgalmasnak is mondható videófilm foglalja el. A játékban igen-igen benne van a Fox Interactive keze is, ami azt hiszem sokaknak már rögtön a siker névjegyét jelenti. És ők jól hiszik.

Ha be kellene sorolnom a programot valamilyen kategóriába, akkor nem lenne igazán nehéz dolgom, mert úgy hiszem ha valamit, hát akkor ezt teljes mértékben jellemez az 'interaktív movie' kifejezés. Eddig is volt már néhány hasonló játék, azonban szerintem ez a maga nemében a legjobb.

A játékot elindítva megdöbbenve tapasztaltam, hogy a vártakkal ellentétben nem lehetek egyik 'hőssel' (se Skullyval, se Mulderrel) sem, hanem egy kis Craig Willmore nevű nímand ügynökkel kell a rejtélyekre fényt derítenem. Azért nem kell izgulnunk, lesz még egy két ismerős arc Skullyn és Mulderen kívül, például a félkész







A filmbemutató

"1998, Budapest, kilencedik kerület. Az időpont hét óra után valamivel, de ez teljesen lényegtelen. Hamarosan kezdetét veszi a nagy sikerű X-Akták film premierje, de arra kérem Önöket, a film után ne menjenek sehova. Meghívjuk önöket egy fergeteges paranormális X-Files bulira, de erről egyelőre még nem mondhatok semmit, hamarosan úgyis megtudják..."

Titokzatos sötétség, halk popcorn rágcsálás, majd egy hatalmas X alakú fénycsóva a mozivásznon, mialatt a fent idézett szöveget hallottuk egy mély férfi hang előadásában. Így kezdődött az X-Files film bemutatója, melyen az Ecobit Kft-nek köszönhetően mi is részt vehettünk.

Az Amerikában elkezdődött mizéria bizony kis hazánkba is eljutott. Először csak TV sorozat, majd könyvek, videók, ajándéktárgyak - egészen az FBI dzsekitől kezdve az amputált műlábakig – jelentek meg. Elkészült a sorozat számítógépes változata, valamint már a mozivásznon is nyomonkövethetjük Mulderék történetét. A filmben kellemesen csalódtam, éppen ezért nem is írom le a teljes sztorit, nem lövöm le a poénokat, hiszen mindenkinek ajánlom az X-Files megtekintését. Inkább a film után megrendezett showra térek ki részletesebben, megemlítve egy-két fontosabb jelenetet a moziból.

A bemutató végén mindenki lázasan várta, hogy többet tudjon meg a beharangozott buliról. Már javában ment a stáblista, de a mozi bejáratánál álló biztonsági emberek senkit sem engedtek ki az épületből. Teljes titoktartás, semmiről sem tudtunk. Csak pár percel később tereltek át minket (a szó szoros értelmében) egy elhagyott gyárépület udvarára. A hatás lenyűgöző volt. Tipikusan a filmsorozatból megszokott környezet. Az épület tetején géppisztolyos kommandósok, az emberek között pedig hatalmas füst gomolygott. A látványt már csak a gyár oldalán található felirat tetézte: Gumi javítás, és vulkanizálás - amire lehetett is következtetni a földön található olajos hordókból, valamint a hatalmas gumi abroncsokból. Titokzatos csend, melyet csak a percekkel később megérkező, magyar rendszámú rendőrségi Opel Astrák – Dallas Police felirattal – szirénázása, és fékcsikorgása tört meg. A kocsikból FBI ügynökök ugráltak ki, és vették körül az épületet. Túszdráma. Szócsövekből értelmetlen mondatok, rendőrök rohangálása. Nemsokkal ezután befutott két sötétített üvegű terepjáró is – immáron amerikai rendszámmal –, s az előbb már megismert mókát folytatták. Nem hiányozhatott a filmben látott helikopter sem, ami nagyon látványosan, reflektorokkal, villogó fényekkel a nézelődő tömeget közelítette meg.

A show elkezdődött. Az FBI ruhás emberkék (akik másodállásban egy magyar biztonsági cégnél dolgoznak – vehettük észre a dzsekijük alatt látott pólókról) útbaigazítottak, bemehettünk az épületbe, de csak egyenként, valamint külön bejáraton a férfiak, és külön a nők. Megtudtuk, hogy az igazság tényleg ideát van. Egy ügynök motozása után sajnos meg kellett válnom személyesirataimtól, mobiltelefonomtól, valamint a kocsim kulcsaitól is. Saját FBI igazolványt kaptam, és csak ezzel igazolhattam magam. Egy teljesen új világba fogok belépni, ahol a misztikum mellett nem hiányozhat a para sem – közölték velem.

A motozás után egy csinos hostess lány fogadott. Be kellett kötnie a szemem, de én nem nagyon ellenkeztem, főleg, hogy utána átkarolva, vakon vezetett végig a gyár területén. Itt kell kitérnem egy fontos momentumra: a film elején két jégkorszakból származó ősember rémül meg egy barlangban. A lány megállított, majd levette a kendőt a szememről. Kicsit félelmetes látvány fogadott. A két ősember a szememtől körülbelül 5 cm-re állhatott, és fáklyájával ijesztgetett. A lánytól visszakaptam irataimat, valamint a lefoglalt tárgyakat, s ment vissza a következő pácienshez.

A szerelőműhely bálteremként funkcionált. Diszkókban megszokott fénytechnika, stílusos zene, füst, valamint egy hatalmas terített asztal fogadott. A filmben már látott motívumokkal találkozhattunk. Az ősemberek, egy nyitott üdítő-automata, csak éppen nem colás dobozokkal, hanem dinamittal, valamint egy visszaszámláló berendezéssel megtöltve. Égő ruhás kaszkadőrök rohangáltak mindenfelé. Egyszerűen fantasztikus látvány. Nemsokkal ezután elkezdődött a színpadi bemutató. Volt itt minden. Beszélgetés az FBI európai igazgatójával, táncos FBI lányok, robbantás, tombola értékes nyereményekkel, mint például egy robbanós merci két biztonsági őrrel egy éjszakára, vagy egy rádiótelefon. Apropó telefon. A film legnagyobb hibája, hogy igen erőteljesen reklámszagú. Egy bizonyos cég telefonjait használták a szereplők, és szinte minden percben tudták, hogy *no ki a* fene keresett már megint :-). Nem hallottunk senkitől sem olyan szöveget, hogy: - Scully ! Menj az ablakhoz, mert csak ott van térerő. Nem. A készülék működött az Északi sarkon, egy vasbeton leárnyékolt épületben, 200 méterrel a föld alatt, de egy hullákat tároló hűtőszekrényben is. A show végén az ugyanazon cég szponzorálásában gyártott mézet kaptunk (aki megnézi a filmet, rájöhet, hogy miért pont ezt).

Összességében egy nagyon látványosan megtervezett bemutatón vehettünk részt, mindenkinek maradandó élmény maradt. De valóban odaát van az igazság ? A filmet megtekintve erre is választ kapunk. Mindenkinek jó szórakozást kívánunk hozzá !

THE TRUTH IS OUT THERE



Kojak, akit arisztokratikusabb körökben Skinner igazgatóhelyettesnek hívnak.
A játék introjából nem igazán sokat tudhatunk meg, csak azt, hogy a két szuperügynöknek (ugye már nem kell mondanom, hogy kik ők?) nyoma veszett (lehet, hogy elrabolták őket az UUFFFOK!!?:), mialatt Seattle egy dohos raktárában akartak rendet rakni. Persze Skinner is utánuk rohant, és ha már az egész brigád ott van, akkor Craig Willmoret, jelen esetben MINKET is odahívnak, hogy egy ufó meg egy gumiember között találjuk má' meg Muldert és társát.
A játék elején kicsit nehezen indul be a story, mondhatni úgy is, hogy uncsi a kezdet, azonban úgy másfél, két óra játék után már igen jó esélyünk van rá, hogy élvezzük is a játékot.
Maga a játék környezete, kezelőfelülete nekem nem nyerte meg tetszésemet, mivel ha helyzetünket akarjuk változtatni a játék közben (előre, hátra, jobbra, balra), akkor egyszerűen ugrik egyet a kép, és már a következő helyszín van előttünk. Ez bizonyára a digitalizálás és a helyhiány (igaz, ezt kicsit morbid hét CD mellett mondani) miatt van így, de azért gyerekek, illene már a 21. század szélén, ahol a gépkapacitás már nem akadály, egy normális, dinamikus, többfázisból álló mozgást létrehozni.
A játék során mobilunkra, jelvényünkre, fegyverünkre, laptopunkra (PDA), bilincsünkre, zseblámpánkra, és éjjeli szemüvegünkre hagyatkozhatunk. Ezeket szinte mindig használnunk kell, még ha nem is egyszerre (akármilyen meglepő, a zseblámpát, és az éjjeli szemüveget sötétben, fegyverünket, bilincsünket harcban, mobilunkat, laptopunkat pedig információk szerzése és küldése érdekében). Persze a játék során rengeteg tárgyat kell majd felvennünk, aminek ha már a felét használnunk is kell, akkor örülhetünk. Azonban ezekkel a tárgyakkal kapcsolatban megemlíteném azt a negatívumot, hogy a készítők az X-Files nehézségét (a játék rovására) abban látták sok helyen, hogy egykét létfontosságú tárgyat két (egy sötétszürke és egy világosfekete) pixellel ábrázolták... egy sötét szobában.... Eléggé idegesítő tud lenni, amikor több órányi keresés után visszamegyünk arra a helyszínre, ahol először próbáltunk szerencsét, és ott találjuk meg a keresett tárgyat..



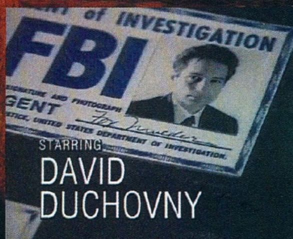





A játék folyamán beszélnünk is kell fontos és kevésbé fontos szereplőkkel. Azt mondjuk a mai napig nem értem (lehet, hogy az igazság odaát van), hogyha egy új szereplővel találkozunk, akkor miért kell megválasztanunk a hozzáállásunkat az emberhez, de azért jópofa. Ezután megjelenik egy párbeszédablak, és onnan kiválaszthatjuk a következő kérdésünket, esetleg válaszunkat. Mindenesetre egy középfokú angol tudás nem haszontalan, ha élvezni is szeretnénk a játékot, de úgy vettem észre, hogy a játék menetét nem befolyásolják a kérdésekre adott válaszok (legjobb megoldás, ha minden kérdést és választ elsütünk a delikvensnek, azonban ez is egy idő után unalmas, amikor nem érdekel, amit mond).

A teljes leírást fölöslegesnek tartom, mivel a játékban van egy beépített 'Help' funkció, aminek a segítségével szinte lehetetlen elakadni, mindig megmondja, hogy mit csináljunk következőnek.
Itthon már magyar kézikönyvvel is lehet kapni a programot, ami azért szerintem jó, csak ne lenne annyi 'nyomdahiba' abba a füzetecskében.
A cikkre visszatekintve kicsit ellentmondásos lehetne az értékelés, mert sok negatívumot soroltam fel, azonban ezt csak azért tettem, mert X-Akták rajongó mivoltamból kifolyólag megpróbáltam objektívan írni a programról.
Egy biztos, hogy nem amatőr stáb készítette a filmfelvételeket, nem amatőr gárda játszott a filmben, nem amatőr brigád hozta össze a programot, és abszolult nem amatőrök adták ki a játékot. Összefoglalva, ha szereted az interaktív mozit, és még ráadásul odavagy az X-Filesért, akkor ugye nem kell mondanom, hogy melyik játékot vedd meg legközelebb?
A cikk utolsó gondolatát szeretném annak szentelni - ha még valaki nem hallot volna róla, akkor annak most elmondjam -, hogy az X-Akták alkotói jóvoltából egy új sorozat Milleneum címmel nem olyan régóta látható a tévében (és már a tékákban is van két része), ami még félelmetesebb, még rémesebb, még 'parább', és még jobb mint a nagy elődje, mert 'ŐK' már tudják, hogy nincs igazság...

Hacker





Az igazság odaát van ?

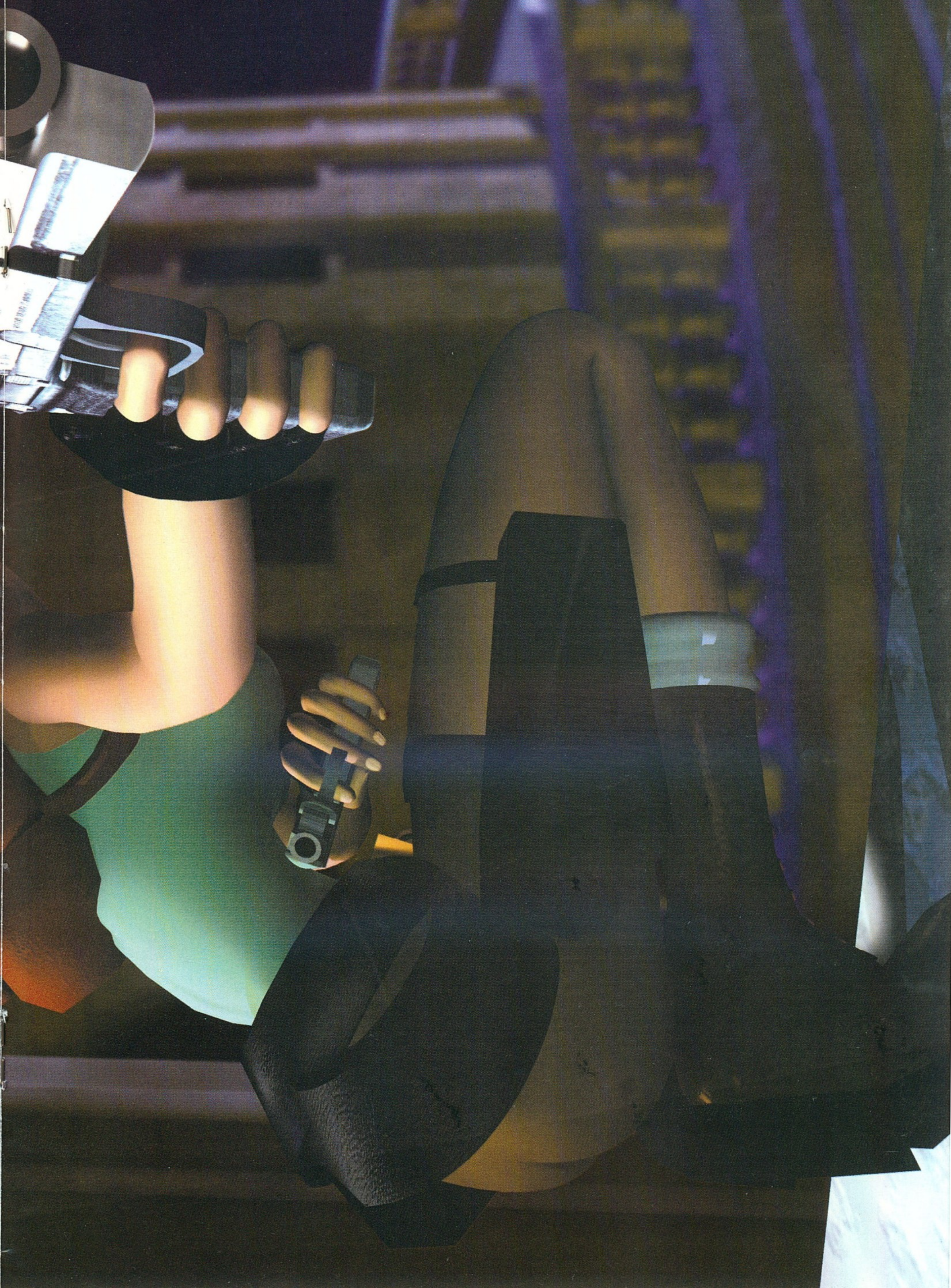
"Az igazság odaát van" - állapítja meg egy félelmetes hang minden X-Akták epizódjainak elején. Feltehetjük magunkban a kérdést, hogy az X-Files alkotóiban volt-e annyi indíték, hogy filmjükben a valóságot (vagy annak töredékrészét) mutassák be, vagy egyszerűen csak egy jól jövedelmező népbutításról van szó.
Mindenekelőtt egy félreértést szeretnék kikalapálni. A film "szlogenje" eredetileg angolul úgy hangzik, hogy "The Truth is out there", és ugye mindenegyes film elején ez a felirat jelenik meg az éjszakai égbolton. Ezt az angol szöveget a csekély angoltudású, de józanul gondolkodó ember is valószínűleg a következőképpen fordítja le: "Az igazság (oda)kint van", értve legyen ez a világűrre. Az "odaát" pedig értelmileg egy másik dimenziót jelöl. Tehát a magyar fordítás igaz, hogy nagyon hangzatos, de az alkotók fő "téma megjelölését" nem adja vissza (a idegen létet).
Most nem szeretnék az X-Akták minden témájára kitérni, csak a főbb konfliktusokról és azok realitásáról írnék néhány szót. Mi mással kezdhetném az egészet, mint az ufók (Unindentified Flying Object) létezésével. Aki már látott néhány részt, ami ezzel foglalkozott, annak nem kell elmondanom, hogy egyszer sem vált nyilvánvalóvá, hogy a film készítői szerint vannak-e, vagy nincsenek ufók. Ez igen jó húzás volt tőlük, mivel eddig senki sem bizonyította (igaz, nem is cáfolta) az idegenek jelenlétét, létezését és ezért sehogyan sem lehet őket felelősségre vonni. De most vonatkoztassunk el a filmtől és próbálkozzunk kicsit "tudományosabban" gondolkodni, s meglátjuk, hogy mindenhol ellentmondásokba és hipotézisekbe ütközünk. Einstein állította és bizonyította be, hogy a tér véges, de határtalan. Ez így első hallásra eléggé érthetetlen, de az Einstein-i gondolat leegyszerűsítve azt mondja ki, hogy a tér egy adott sugarú gömb, melynek sugara minden másodpercben egy fényévvel nő meg. Az ugye egyértelmű, hogy az idő végtelen. Így feltehetjük a kérdést (először külön a térre, külön az időre levonatkoztatva), hogy mennyire kicsi a valószínűsége annak, hogy a határtalan térben pont a mi bolygónkra jön egy idegen és azt, hogy milyen lehetetlennek tűnik az, hogy a végtelen időben (melyben a Föld élete /kb. 4.2 milliárd év/ kevesebb, mint egy pillanatig tart, nem beszélve az ember életéről /max. 5-6000 év/ és persze egy ember életéről /70-80 év/) pont az ember vagy akár a Föld létezése alatt legyen valahol máshol is élet. És ha a teret meg az időt egybevesszük, rájövünk, hogy annak a valószínűsége, hogy a Földön valaki ufót lásson nagyon-nagyon közel áll a nullához. Persze azok az emberek, akik hisznek az ufókban, most azt mondhatják, hogy honnan tudjuk, hogy az idegenek nem képesek időt, teret átlépni, lokalizálni az élet jelenlétét az univerzumban stb. Természetesen az ufók létezése mellett szól az a néhány több évezredes kép a piramisokban, valamint a sivatag közepén található építmény, amely leginkább egy reptérhez hasonlító, és persze az a néhány hitelesnek mondható és az a millió hitelességüket be nem bizonyított élménybeszámoló és fénykép az ufókról és legfőképpen az ember jelleméből eredő ősi babona (vagy esetleg hit?).
Foglalkozzunk most egy kicsit az X-Akták másik nagy rejtélyével, a kormány-összeesküvésekkel. Rengeteg filmben és könyvben (pl.: J.F.K., Tűzgyűjtő, Rémkoppantók, Egy másik dimenzió stb.) szó van a kormány sötét arcáról, a "nagy nemzetvédelmi" sumákolásokról és az FBI és a CIA "gonoszabbik" szakosztályairól. Hogy ebből mi igaz és mi nem, azt mindenki döntse el maga. Én is gondolkodtam már ezen a kérdésen, és ismét kisebb ellentmondásokat fedeztem fel. Először is eléggé elavultnak vélem így a 20. század végén a "titoktartás" fogalmát, amikor a pénz beszél és a kutya ugat, s így például Monika és Clinton kapcsolatáról a WEB-en lévő 150 oldal segítségével esetleg többet tudunk, mint ők maguk. Másrészt pedig - legyen az akármelyik állam - túl sokat kockáztatnának egy esetleges több évtizedes titoktartással (igaz, erre ellenpélda a Kennedy akta, melyet nemsokára megnyitnak, de már mindenki túl öreg, vagy már elhunyt, akinek bármi köze is volt a merénylethez). Azonban azt is elképzelhetőnek tartom, hogy meg tudják találni a módját (lehet az akár halál is) annak, hogy elnémítsák azt a gárdát, akiknek tudomása van egy adott "TOP SECRET"-tel jelzett akcióról. Mindenesetre szerintem kicsit túlnyúl a realitáson az, ahogyan egy-egy ilyen film bemutatja a kormányt, mint a Gonoszt. No persze ezzel nem kívánom azt sugallni, hogy a kormányok jók, hiszen a kormánytagok is emberek, s lehetetlen, hogy rájuk ne vonatkozna az a népi bölcsesség, hogy "minden szentnek maga felé hajlik a keze".
A filmsorozat kapcsán érdemes még megemlíteni a paranormális tevékenységeket (intuíció, gondolatolvasás, kézrátételes gyógyítás, spontán égés, stb.). A felsoroltak létezése ma már biztos, azonban nem bizonyított. Könyvekben lehet ezekről olvasni, TV műsorokban beszélnek róla nagyritkán, agykontroll tanfolyamon tanítják valamilyen szinten, és persze az X-Aktákban még rémessé is teszik ezeket a talán már tényeknek mondható dolgokat. Ezek persze csak hipotézisek, még nem bizonyították be, de az intuíció és az összes többi misztikusnak tűnő dolog működésével kapcsolatosan ma már egészen értelmesnek tűnő, meggyőző teóriák vannak.
Az X-Aktákban még sok egyéb rejtélyes dologgal találkozhatunk (Lochnessi szörny, gyilkos bogarak, szellemek, jetik, gumiemberek, stb.), azonban ezekkel nem szeretnék foglalkozni, mivel egyrészt mindegyik más kaptafára megy, másrészt pedig ezek közül néhány oly mértékű bugyutaság, hogy egyszerűen kár lenne vele a helyet foglalni.
Azt viszont talán nem érdemtelen talán megemlítenem, hogy számos helyről hallottam, hogy az X-Akták első részei után, mindenekelőtt az idősebbik korosztályhoz tartozók közül számosan nem tudták mire vélni, hogy hogyan lehet dokumentumfilmként levetíteni az "FBI titkos aktáit". Tévedések elkerülése végett mindenkit "megnyugtatok", hogy ezekben a történeteknek nincsen, vagy igen csekély a valóságalapjuk.
Most bajban vagyok a cikk elején feltett kérdéssel kapcsolatban. Mindenesetre nem valószínű, hogy sok igazság van a filmben, azonban lehet, hogy néha a készítők (akaratlanul vagy akarattal) beletrafálnak egy már megtörtént esetbe. Mindenesetre aki szereti, az nézze, aki meg nem kedveli - nem tudok mást mondani-, az ne.

TOMB RAIDER III™

ADVENTURES OF LARA CROFT







TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

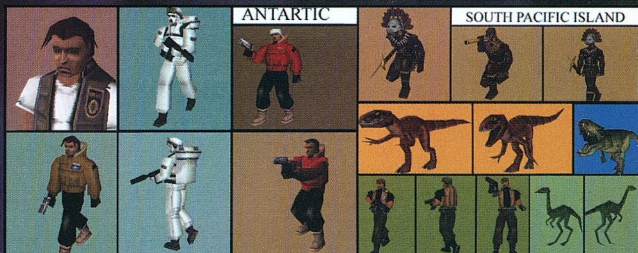


Az előző számunkban már olvashattatok egy rövid ízelítőt a játékról. Most viszont itt az ideje, hogy elkezdjük picit mélyrehatóbban boncolgatni.

Kezdjük talán egy kis történelemmel. Kezdetben vala a Tomb Raider. Akkoriban nagy durranásnak számított a játék, mivel egyetlen riválisa sem akadt, kivéve talán a Fade to Black-et, ami viszont némileg más stílust képviselt, hiszen a Flashback szellemében íródott, így inkább kitalált lények, hatalmas épületek, futurisztikus helyszínek jellemezték. Ezzel szemben a TR a dzsungeleket, barlangokat, piramisokat favorizálta. Itt még csak állatokkal találkozhattunk, azokból viszont volt elég. Dinoszauruszok, tigrisek, medvék, denevérek, és még sorolhatnám, de azért nem hagytak minket védtelenül. Kisebb arzenál állt rendelkezésünkre, mint például a Magnum (csak vashiányban szenvedőknek ajánlom!), a Shotgun, vagy pedig a nagy kedvenc az UZI. Ez a verzió még nem támogatott semmilyen 3D-s kártyát, de anélkül is káprázatos grafikát nyújtott, persze megfelelő hardver ellenében.

Aztán sokak örömére megérkezett a Tomb Raider II, ami kicsit más érzelemvilággal rendelkezett. Megmaradt a nem éppen ártatlan hölgyike, azonban itt már valós helyszíneken kellett harcolnunk az időközben kissé megváltozott ellenfelekkel. Hasonlítani sem lehet egy puskával felszerelt hústornyot egy megvadult állathoz. Legfeljebb akkor, ha a kettő egyszerre ront ránk. Az viszont már kevésbé jó hír, hogy a program csak Win 95 alól volt futtatható. Ezt leginkább a sebesség sínylette meg, de a stabilitásnak se volt igazán hasznára. A fegyverek nagyjából ugyanazok, a használható tárgyak sora viszont bővült egy új taggal a "Flare"-rel. Ez azon kívül, hogy nagyon jó fényforrás, szükséges volt az első részből ismert csalások végrehajtásához is. Vége tehát a "kettőt jobbra, kettőt balra, és már végig is vittem" technikának, mivel ha ez elfogyott, akkor kénytelen voltál átvinni a pályát, vagy legalább is keresni még egy párat. Aminek egyébként a legjobban örültem, és forradalmi újítás volt az ilyen típusú játékok körében, az a járművek használata. Ezekben se volt hiány: vezethettünk motorcsónakot, vagy felpattanhattunk egy motoros szán hátuljára. Szerencsére jogsira egyiknél se volt szükség, a használatuk viszont kötelező volt, nem csak dísztárgynak tették be őket. Nem hiszem, hogy bárki is el tudná képzelni, amint Lara 120-szal nekifutva átugrik egy 10 méteres szakadék fölött. A testnevelés-órákon gyengélkedő játékosok számára az EIDOS beépített egy gyakorlóteret, ami nem más mint Croft néni "házikója" (már ha egy kétemeletes, többszáz négyzetméter kerttel megáldott kastélyt annak lehet nevezni). Itt aztán tényleg mindent kipróbálhatunk, amire csak Lara képes. Van egy külön erre a célra kitalált pálya is, amin akár időre is versenyezhetünk. Természetesen az akadályok egyre komolyabbak: először csak az ugrásokat kell gyakorolnunk, de jönnek majd a falramászások, úszások, és a kedvencem a "lesiklás" amikor egy rúdba kapaszkodva száguldunk lefelé egy drótton.

Most íme itt a harmadik rész, ami az elődök összes jó tulajdonságát tartalmazza, kiegészítve új dolgokkal. Jó (ezt döntse el mindenki maga) szokásomhoz híven kezdeném a 3D támogatással. Kellemes kis



menüből választhatjuk ki a nekünk tetsző beállításokat, közvetlenül a játék betöltődése előtt. Nem fukarkodtak a lehetőségekkel, és gondoltak a gyengébb géppel rendelkezőkre is. A felbontások széles skálájával rendelkezik a program: 320x200-tól 1280x1024-ig válogathatunk. Hála Istennek be van építve a játékba egy hardveremulációs rész, ami lényegében a sima gyorsító nélküli megjelenítési módot hivatott ellátni. A grafika lényegesen gyengébb ebben a beállításban, az tény. A kártyával rendelkezők ellenben varázslatos látványt kapnak a pénzükért, valamint aktiválhatják a Z-Bufferinget, ami a tárgyak megfelelő térbeli elhelyezkedését számítja ki, a Bilinear Filteringet, ami a jól ismert "textúra elkenés", a Ditheringet, a jobb minőségű színátmenetek érdekében, a 8-bites textúrákat, vagy éppen az AGP memóriájának használatát. Itt választhatjuk ki a hangkártyánkat, joystickunkat is. Ha nem vagyunk biztosak, hogy működni is fognak ezek a beállítások, csak nyomjuk meg a Test gombot, és amennyiben gondok lennének, a program ezt azonnal közli is velünk. Na de elég a beállításokból, klikkeljünk az OK-ra és indulás.

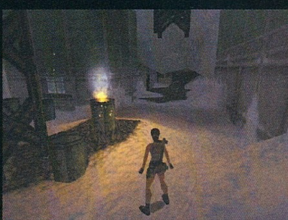
Az előzőleg megadott dolgoktól függően csodálatos illetve kevésbé csodálatos látványban lehet részünk. Ez vonatkozik mind a grafikára, mind a menükre és azok részeire. A legegyszerűbb, ha rögtön belevágunk a közepébe, tehát irány a New Game. Rövid töltögetés után megtudjuk, hogy hol leszünk a következő pár percben, órában, majd pedig Lara néni üdvözítő formáit láthatjuk viszont a képernyőn. Nem lehet szegény a hölgyike, ugyanis elég sok plasztikai műtéten ment keresztül a három rész alatt. Jelenleg már egy vagy egy tucat ruhája van, a haját lófarokba kötve hordja (ami nagyon jól áll neki), egy mellbedobásos versenyen pedig tuti befutó lenne. Bocs, egy picit elkalandoztam. Nem szívesen teszem, de muszáj kissé elszomorítanom a sima videókártyával rendelkezőket. A speciális opciók nélkül kicsit szegényes a látvány. Elég sűrűn előfordul, hogy a hősnő lába és egyéb testrészei elvesznek a terepben, ami szintén pixelesre sikeredett. Nem árt tehát minél hamarabb beszerezni egy Voodoo-t, vagy legalább egy hasonló szerzetet. A gép nem olyan komoly probléma. A minimum konfiguráció kiderítése végett kipróbáltam egy AMD 5x86 133MHz-es gépen, egy 1 Mb-os S3 Trio 64-el felvértezve, és legnagyobb meglepetésemre majdnem zökkenőmentesen futott. Az már más kérdés, hogy csak 320x200-ban, de nem kell lebecsülni, csak azért, mert ma már az SVGA a menő. Kicsi a bors, de erős! Vagy inkább a készítő cég. Végre valakik, akik nem felejtették el a régi motorosokat, mint ahogy programozni is ugyanúgy tudnak, mint annak idején. Ez némileg kárpótol a Windows-os felületért. Kaptunk néhány új mozgást is a megnövekedett verziószámért. Ezek között megtalálható a guggolás, a kúszás, és még sok egyéb, de ezeket már az előző számban felsoroltuk. Ámde mégis más olvasni róla és látni. A látvány is sokat javult, mármint vannak semleges lények a pályán (majmok, kígyók a fákon stb.), a víz opálosan áttetsző felületet kapott, ami pedig alatta van, az ámulatba ejtő. A fények megtörnek a hullámokon, látni a buborékokat, fodrozódik a víz körülöttünk ha feljövünk a felszínre, tehát igen élethű hatást kölcsönöz. Azért messze még az idő, amikor ugyanazt látjuk majd a monitoron, mint amikor kinézünk az ablakon, de a sok apró újítás egy idő után eléri azt a szintet, hogy teljesen valósághű egészet alkot majd. Ideje visszatérni a lényeghez. A terep néhány természetes elemmel bővült, szintén előnyére. Most már találkozhatunk mély, sárral teli gödrökkel, zavaros vizű medrekkel, de ami méginkább meglepő, megcsodálhatjuk a környezetet a fák tetejéről. Nem nagy ötlet, de hatásos, hogy a vastagabb fákra fel lehet mászni. Ezzel be is fejezném a grafika dicsőítését, inkább következzen az értékelés.

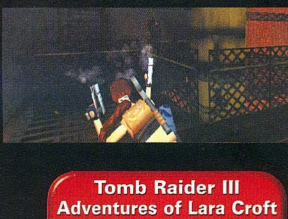
Az EIDOS már régóta ismert név a szakmában, már régen is kiváló programjairól vált híressé. Nem kell csalódnunk legújabb szerzeményében sem, mely követi az előző részek stílusát és minőségét. Az, hogy egy nem éppen csúnyácska női a főszereplő, már csak hab a tortán. Jó progi, jó nő. Csak így tovább Lara néni!

Pico









Lara ellenségei a különböző pályákon

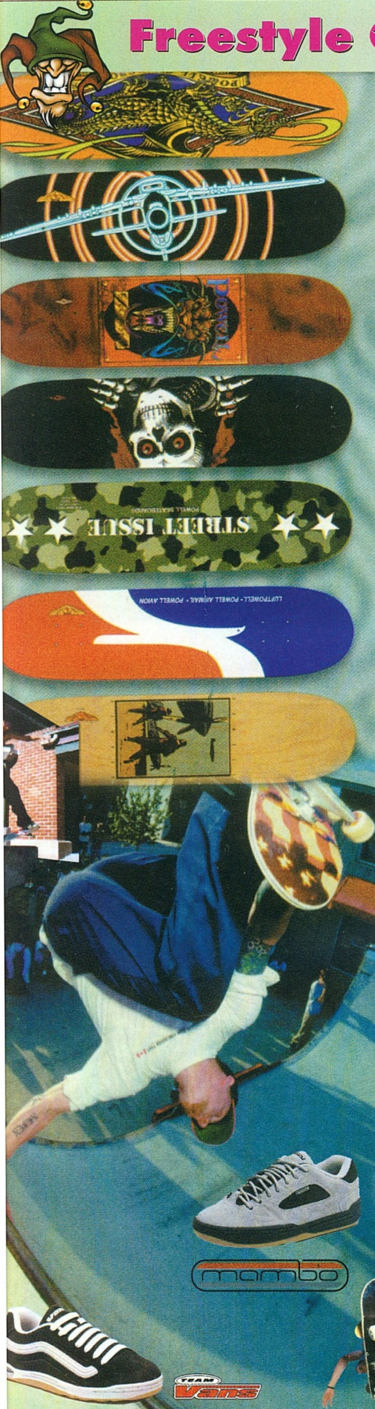


Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft
Eidos

Grafika: ✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪
Zene: ✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪
Játék: ✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪

Extrák: 3D támogatás
Hardver: P100, 32 Mbyte RAM, 8x CD-ROM, 60 MB HD, 1 MB SVGA videókártya, Win 95 kompatibilis hangkártya, egér, DirectX 6.0, 3D gyorsítókártya ajánlott

Σ 98%



Divat

Napjaink divatja az utcán

A fiatalok öltözködési stílusa manapság igen szerteágazó, kisebb-nagyobb mértékben változó. Meghatározó tényező lehet ebben a zenei ízlés, ami általában kifejező eszköze az életstílusnak is. Több csoportra válik szét a fiatalság e téren. Most, a teljesség igénye nélkül, s csupán összefoglaló jelleggel, tekintsük meg az utcák leggyakoribb trendjeit!

Napjainkban az egyik legelterjedtebb irányzat az utcai sportok kedvelőinek viselete. Gondolok itt a görkorisok és "deszkások" táborára. A zenei hozzáállás ezekben a körökben elég változatos: különféle hardcore irányzatok, rap, punk, grunge valamint acid rock , trip hop és drum & bass kedvelők egyaránt jól felismerhetőek "tollaikról". Számtalan cég foglalkozik speciálisan kiképzett cipőkkel, ruhákkal, ami a Street-, vagy Freestyle nélkülözhetetlen kellékei. Ilyen márkák pl. a VANS, AIRWALK, QUICKSILVER, NO FEAR, stb. Ezek az ismert nevek valóban garantálják a minőséget, hisz' az általuk gyártott termékek elnyűhetetlenek, minden időben helytállóak.

A ruhák természetes alapanyagokból készülnek, szabásvonalaik lehetővé teszik a szabad mozgást. Színviláguk gazdag, az élénk színek dinamikusságról árulkodnak. Sokan viselik ezeket a holmikat csupán azért, mert kényelmesek és tartósak. A techno és house zene kedvelői a legkönnyebben felismerhetőek. Ők nemet mondanak a természetesnek, szívesebben préselik magukat műanyag, lakk göncökbe. A sok poliészterből, poliakributilból készült ruha nem éppen kellemes viselet (főleg nyáron). Nem szívja fel a nedvességet, nem szellőzik a bőr, ezáltal sok betegség okozója.

Cipők terén sem jobb a helyzet. Eljött a bőrkeményedések és ficamok kora, a 70-es évekből előhalászott magas talpú cipők "holdjáró", "birodalmi lépegető" változatainak köszönhetően. Nap, mint nap találkozhatunk ezekkel az utcán, tömegével botladoznak benne a lányok-asszonyok - Spice Girls-re maszkírozott, kissé elszemélytelenedett kislányoktól kezdve az örökifjú nagymamákig. A férficipők talp- és sarokmérete is egyre nő. A ruhák szűk szabásúak, falatnyi anyagból készülnek, színeik korlátozottak: fekete, ezüst, és e kettő kombinációi (az UV színek ideje már leáldozóban!). A lányok cicababákká, a fiúk cicafiúkká válnak ebben a posztmodern újízléstelenségben.

Eve









Játéktermek mélyén

A nyerőautomaták titkai - 2. felvonás

Folytatva az előző számunkban elkezdett kalandozásunkat a gyümölcsös gépek világában most a bonusokról olvashattok pár sort.

Cserkók: (népiesen "cseresznye", egyébként innen a mondás:"Sok cseresznyét kívánok!"): 5-ről vagy 6-ról (szemetebb gép 9-ről) kezdi visszaszámolni, ha valamelyik - megjátszott - vonal elején van kettő, akkor eggyel csökken. Amikor már csak egy van, akkor a vérmes játékosok emelhetik a tétet (legalább 16-ra), mert mindjárt jönnek a hetesek, és bedől a nagy lé. Az utolsó cserkónál ugyanis "szabadjáték" következik: a gép pörget egy olyat, ahol csak a sima és a tripla hetesek forognak, valamint a cserkók. Ennél a pályánál a gép mindig ad legalább 3 hetest (ez minimum a tét ötszörösét fizeti vissza - mondtam az előbb, hogy emeld a tétet, nem?!), tehát csak annyi dolgod van, hogy többért fohászkodj, illetve azért, hogy kötésben (egy vonalon) jöjjenek. A több hetes (a kötés meg pláne) hatványozottan növeli a nyereményt, komolyabb (?) pénzt csak ezekkel lehet nyerni. Te mondjuk nem fogsz ilyet látni, de azért elmondom, hogy mondjuk egy tripla hetes tábla (mind a kilenc ablakban tripla hetes van - a demoban megnézheted) asszem a tét ötszázszorosát (vagy ezerszeresét? - nem tudom megnézni, mert a kocsmába nem viszek magammal PC-t, mert esetleg ottfelejteném zálogba) fizeti. Ha valakit érdekel, akkor elmondom (ha nem akkor is, mert telik vele az oldal), hogy az én rekordom 6 tripla hetes volt (két kötéssel), de az is főtáblán (bonusként 7 szimpla hetes, de az négy kötéssel). Ha a hetesek kipörögtek, akkor kezdődik újra a visszaszámlálás, ha volt köztük cserkó is, akkor eggyel kevesebbről. Cserkó-ügyben még megjegyzendő, hogy a főtáblán alkalmasint nem csak kettő, hanem három is jöhet egy vonalon. Ez nagyon pozitív esemény, mert a bonusból ugyan ez nem vesz le, viszont ad rá egy szabadjátékot, ahol minimum 4 hetes lesz, ami elvtársak között is (értsd: kötés nélkül) a tét hússzorosát fogja creditjeid rengetegébe felírni. Gondolhatod, hogy milyen gyakran adja... A játékgépekkel fertőzött népségnél a hetes egyébként gyorsan mániává válik: nekem például akad egy haverom, aki mostanság tetoválásból tengeti az életét; már több ízben felajánlotta, hogy szívesen felvarr a kezemre három hetest (kötésben, természetesen). Erősen gondolkodom az ügyön - ártani nem árthat... **Bárok:** Már a nevük is kellemes emlékeket idéz fel. Van belőlük három fajta: egyes, kettes, hármas. Ha valaki ismeri az arab számokat, akkor viszonylag könnyen megkülönböztetheti egymástól őket. Ha vegyesen kaptad kötésbe őket, akkor is jár a tétnél valamivel több sztotyinka értük, de sokkal kellemesebb, ha azonosak vannak egy vonalon, mert akkor esetleg bonuspörgők is érkeznek. A legelterjedtebb masinákon a három egyes bárra kapsz hét bonuspörgőt, a kettesekre pedig az adott vonalon érvényes tét 50, hármasokra pedig 100-szorosát kapod - bonuspörgők nélkül. (Van egyébként olyan masina is, amelyik az egyes bárra három, a kettesre öt, a hármasra pedig hét bonuspörgőt ad, meg olyan is amelyik csak a sorra (1-2-3) pörget - de ezt majd te szépen levizsgálod, én inkább most nem merülök bele, mert az életbe' elő nem kerülök a mélyéről...) A hét bonuspörgőn csak a bárok (itt van super is belőlük, ami önmagában is fizet, bárok között pedig jokerként szolgál) és a hetesek pörögnek (utóbbiakból itt sosincs kötés, de kettő már fizet valamit). A dolgod annyi, hogy minden pörgetés után szépen felírogatod a "nyereményeket", vagy - ha már végérvényesen megkattantál - akkor részorozgatsz. (Az utóbbi verzió követendő, mert - mint fentebb említettem - legalább a számlámat szeretném kinyerni utánatok...) Lesz majd egy pár bárod kötésben, a legjobb természetesen az, ha mind a kilenc ablakot telirakja különböző bárokkal (mondjuk jobb lenne, ha ugyanolyanokkal tenne ilyet, de ha erre vársz, akkor annyit ülhetsz, mint varjú az ágon), mert azért kábé a tét 60-szorosát kapod. Van még egy spéci állás, amikor minden ablak üres - ezért a tét 50-szerese jár.

Harangok: (néha pénzeszsákok): A cserkókhoz hasonlóan szintén visszafelé számol 3-ról (vagy 5-ről - gépe válogatja), ha három harangod van kötésben, de erre nem érdemes játszani, mert a harangok nem túl sűrű vendégek. Az utolsónál a masina kiadja a POOL-ban levő zsetont, valamint ad 3 (vagy 5, ld. a visszaszámlálást) bonuspörgőt. A POOL egy rejtett bonus: ha a középső ablakban egy sima hetest kaptál, akkor tízzel, ha triplát, akkor hússzal növekszik. A bonuspörgő olyan, mint a bároknál, de nem különösebben nagy szám, mert még a kötésben levő harangok sem fizetnek különösebben. A POOL-lal kapcsolatban azonban van még néhány megjegyzésem: múltkor (asszem a Tóth-kocsmában) láttam egy olyan - szerintem szoftverhibás - masinát, ami az említetteken kívül a többi bonusból származó nyereményt is a POOL-ba írta fel, viszont állandóan visszaírta a felét a credithez, ha a főtáblán nem fizető állás jött be. Sok értelme van... Ennél jóval poénosabb POOL egy kétpályás, magyarul csevegő masináé, ahol a POOL nem jön ki a harangbonussal, és csak kevesek tudják, hogy hogyan lehet kiszedni. A módszer egyszerű és azonnal működik, csak én most ezt nem fogom elmondani, mivel én is az említett kevesek közé tartozom, és roppantul komálom, ha t. elődeim bennefelejtettek 2-3 ezredest...

Kosár: Ez tulajdonképpen nem bonus, mert pörgetés nem jár érte - mindenesetre jobban fizet, mint a sima kötések. Az egyik spéci formája a gyümölcskosár, amikor a főtábla mind a kilenc ablakában valamilyen gyümölcs van. Erre a tét 15-szörösét fizeti, plusz még azt a pénzt, ami a kötésben levő gyümölcsökért járna (már amennyiben van ilyen). Lényegesen kellemesebb, ha a gyümölcskosárban azonos gyümölcsök vannak, ezért sokkal több zseton jár. Ugyancsak kosárként fizetnek a vegyesbárok, illetve az azonos bárok is. A múltkoriban enyhén morózus hangulatban 25-ösre vittem a tétet, mivel az utolsó cserkóra játszottam - hát a marhája nem betekert egy táblányi kettes bárt?! Volt is nagy vidámság - aznap a masinának nem kellett dorgálástól tartania... Az gondolom nyilvánvaló, hogy a bonust adó cuccokból (cserkó, egyes bár) természetesen nem fogsz soha teli kosarat kapni - arra ugyanis a masina nagyon vigyáz, nehogy túl sok pénzt nyerjél. Ennek örömére megfogadtam, hogy ha egyszer kapok egy teli egyes bárt, egy teli cserkót vagy egy teli hetest, befejezem a játékot egyszer s mindenkorra. Ez ugyebár nem fenyeget, tehát valószínűleg én már csak lábbal előre távozom a gépektől...

A CREDIT-ről: egy pár masina külön jelzi, hogy 65.535 Ft-nál többet nem tud kifizetni. Ez nem is volna baj, mert kis téten odáig úgysem jutsz el soha (nagyon meg pláne!), nagyobb gond, hogy a legtöbb gép 10 misinél átpörög, és nulláról számol tovább felfelé. Ha látod, hogy az utolsó nyereménnyeddel túlléped a tizest, szólni kell a kulcsos embernek, mert esetleg a végén nem akarja majd kifizetni a zsetonodat. Ha vitatkozik, akkor mond meg neki, hogy standolja le a gépet (erről legközelebb lesz még szó), mert a betét-kivétnél az összeg stimmelni fog. Ha még mindig nem akar fizetni, akkor meg szépen megfogsz a lábánál egy széket, és...

CoVboy







Képregény történelem

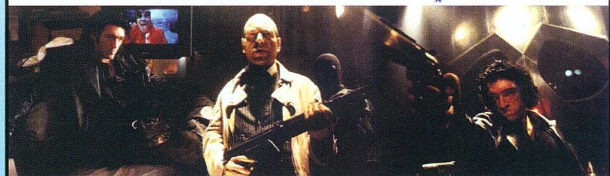
A képregény és a film kapcsolata

A képregény rokonságot mutat a filmmel. Egy jobb képregény elkészítéséhez - a filmhez hasonlóan - gondosan megszerkesztett forgatókönyvre van szükség, amely tartalmazza a párbeszédeket, leírást ad a helyszínről és a cselekményről.
Számos képregényből készültek filmek. Ilyen pl. a Batman, a Superman, de képregény adta az alapötletét a Dűnének, sőt a Giger által megalkotott Alien figurának is.
A Batman megjelenítése a filmvásznon - a 60-as évekbeli sorozatban - szorosan kapcsolódik a korábbi képregényváltozathoz. A cselekmény közben bevágott hangfestő szavak is erre utalnak (POW, CLICK, stb.). A 89-es változatban a képregényes plánok már ritkábban fellelhetőek, de ez a helyzet általában a többi képregény inspirálta amerikai filmmel is. Ilyen volt pl. a Spawn is ahol a történet lapos egyszerűsége erőteljesen rányomta a bélyegét a filmre, így nem menthette meg a számitógépes csúcstechnika alkalmazása sem a bukástól.
A képregény stílusában fogant filmek Franciaországban igen jelentősek. Ezt az ábrázolásmódot használta a francia szerzőpáros Jean Pierre Jeunet és Marc Caro Delicatessen cimű filmjében, de ez a stílus jól passzolt eddigi legjelentősebb alkotásukhoz Az Elveszett Gyermekek Városá-hoz is, amelyben a képregényes beállitások, a szereplők kissé eltúlzott jellemábrázolása, a mesélővel (amelyet képzeletben akár egy szögletes szófelhőbe is helyezhetnénk) magas színvonalra emelik a filmet. Az Alien 4. kis csapata is mintha csak egy képregényből lépett volna elő...
Jelentős filmes alkotás még a képregényboncolgatás kapcsán a szintén francia Dobermann cimű film, amely az ezredvégi káoszt, egy erőszakos, pattogó történeten keresztül mutatja be. A film az első filmkockától kezdve a képregény sajátosságait hordozza, villámgyors ráközelítések, karakteres jellemek, elsöprő cselekményáradat.
A filmben a képregényes stílus az igazi plussz, amely kiemeli az akciófilmek közül. Ugyanez igaz Az Utolsó Emberig cimű filmre is.
A képregény és a film fúziója hatalmas lehetőségeket rejt egy újfajta ábrázolásmódra, s ha a vizuális megvalósítás mellet a történetre is kellő figyelmet fordítanak a filmkészitők, úgy jelentős művek születhetnek e két önálló műfaj ötvözéséből.

Getto
getto@dunaweb.hu

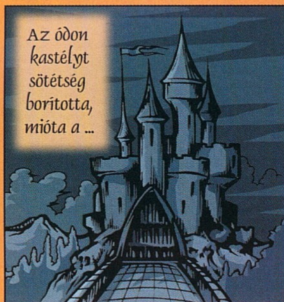






JOKER COMICS

MESE AZ ÖREGEK IRÁNTI TISZTELETRŐL



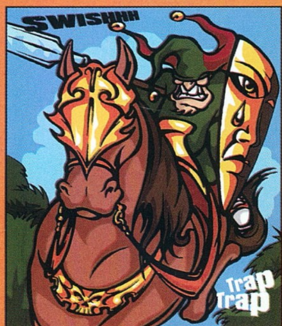




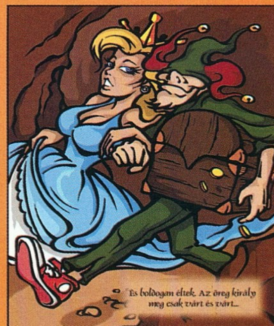










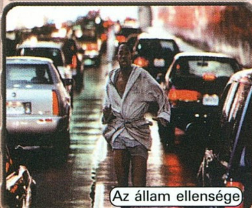




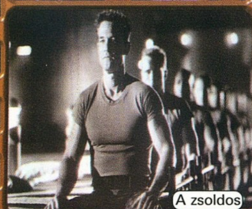

Hangyák


Ronin


Vékony vörös vonal


Az állam ellensége


Magánakció


A zsoldos

Ronin

John Frankenheimer filmje, a Ronin egy akció-thriller, mely végigkísér egy csapatot különleges és halálos küldetésében. Samet, (Robert De Niro) az amerikait, titkos ügynökök nemzetközi csoportjával együtt felbérelik, hogy ellopjanak egy titokzatos, ám igen jól védett aktatáskát. Miután a nemzetközi feszültség nyugodni, stabilizálódni látszik, jövőjük bizonytalanná válik, ezért szolgálataikat a legtöbbet ajánlónak kínálják fel. Egyikük sem ismeri a megbízó kilétét, a társak valódi célját és az aktatáska tartalmát. Az egyetlen dolog, amit tudnak az, hogy ölniük kell, és az sem kizárt, hogy az életüket is kockára kell tenniük.
A hat - harcászatban, túlélésben és titkosszolgálati feladatokban kiválóan képzett - idegen találkozik Párizs szívében, egy lerobbant áruházban. A Hidegháború hősei ők, kik sok sötét titkot őriznek, melyekkel kormányok tehetőek tönkre. Sam mesterien ért a fegyverek és a harcászati stratégia nyelvén. Társai Larry (Skipp Sudduth), az amerikai sofőr, Spence, (Sean Bean) a brit fegyverspecialista, Gregor, (Stellan Skarsgard) a Keleti Blokk elektronikai zsenije, Vincent (Jean Reno), a francia koordinátor, valamint Deirdre, (Natascha McElhone), a megbízó egyetlen kapcsolata a csapattal.
Együtt kell megélniük a politikai intrikákkal és káosszal átszőtt Hidegháború utáni világot, melyben a múlt értékrendje felborulni látszik és a pénz mindenek felett áll.



Antz / Hangyák

A Dreamworks animációs filmje, a megvalósításon kívül az eredeti szinkronhangokkal is felhívja magára a figyelmet. Olyan nagyszerű színészek adják hangjukat a filmhez, mint Woody Allen, Dan Aykroyd, Danny Glover, Gene Hackman, Sylvester Stallone, Sharon Stone, vagy Christopher Walken.
Z-4195 (Woody Allen) csak egy egyszerű dolgozó hangya - egy a billióból - és ennyi esélye is van, hogy elnyerje a gyönyörű hangyakirálynő, Bala (Sharon Stone) kegyeit. A kolónia hierarchikus rendszerét figyelmen kívül hagyva, Z legjobb barátja – Weaver, (Sylvester Stallone) a hangyakatona - segítségét kéri, hogy a hangyakirálynőhöz juthasson. Mikor egy nevezetes sorsfordulat következtében Z, az egyszerű dolgozó "hőssé" válik, akaratlanul is keresztülhúzza az ambiciózus Mandible hangyatábornok (Gene Hackman) számításait, aki, ironikusan szólva, a kolónia kiirtását és annak saját elképzelései szerinti újjászervezést tervezi. Z hamarosan egy forradalom vezetőjévé válik, mely az egyéni érvényesülést szembeállítja az elnyomással. Z-ből, a legjelentéktelenebb dolgozóból végül a hangyák legnagyobb hőse válik.

Vámpírok

Éjszaka a vámpírok sírjaikból kikelve embervadászatra indulnak. Jack Crow (James Woods) a vámpírölő, és vatikáni "zsoldosokból" álló fura csapata a szörnyetegek elpusztítására készül. Miután megsemmisítették a vámpírok fészkét Új Mexikóban, Valek (Thomas Ian Griffith), a kegyetlen 600 éves vámpír lemészárolja az ünneplő zsoldosokat. Crow és Montoya (Daniel Baldwin) az egyedüli túlélők, valamint egy hozzájuk csatlakozó fiatal pap (Tim Guinee) követik Valeket a nagy sivatagon keresztül, hogy a hit és halhatatlanság végső csatáját megvívják.







Hamarosan a mozikban!

The Siege / Az ostrom

Az FBI és a CIA egy-egy speciális ügynöke, és az USA hadseregének egy tábornoka feleskűdtek arra, hogy támogatják és védik az alkotmányt, de mikor Brooklyn-ban felrobbantanak egy buszt, és brutális terror veszi kezdetét a városban, az ország védelme érdekében szembekerülnek az esküjükben foglaltakkal. Az "Agyat", Anthony Hubbard-ot (Denzel Washington), az FBI és a New York-i rendőrség egyesített antiterrorista csoportjának vezetőjét bízzák meg azzal, hogy számoljon le a New York-ot fenyegető terrorral, mely kezd egyre veszélyesebbé válni. A törvény emberének feladata a bűnözők letartóztatása és vád alá helyezése. Elise Kraft (Annette Bening) CIA ügynök, az a kém, akit mint az arab amerikai közösség befolyásos emberét, ködös szálak fűznek a gyanúsítottakhoz. Tervei, a kormány külpolitikájához hasonlóan sokkal összetettebbek, mint Hubbard-é. És most nekik együtt kell dolgozniuk, ellentmondásos szövetséget alkotva, hogy a várost fenyegető terrort felszámolják.
A lakosság az elnöktől várja a megoldást, aki kihirdeti a szükségállapotot, és a hadsereg segítségét kéri. Az óvatos William Devereaux tábornok (Bruce Willis) tisztában van a katonák utcára vezénylésének veszélyeivel. Bár nem ért egyet a paranccsal, jó katonához híven nem kérdőjelezi meg azt, hanem teljesíti. A terrorizmus még nagyobb méreteket ölt. A kényszer hatására hármuk élete összefonódik, s ez olyan szituációhoz vezethet, ami fenyegetően hat a demokrácia alapjaira.
Hol van az a pont, ahol az ország védelme szembe kerül a benne élő polgárok jogainak védelmével? El tudja viselni a szabadsághoz szokott társadalom ezt a helyzetet? Vagy netán semmibe veszik az alkotmányt? Milyen mély nyomokat hagy az elnyomás és üldöztetés? Vagy egyszerűbben szólva: valóban kénytelenek az emberek szörnyetegekké válni, hogy legyőzzék a szörnyeteget?
Az Ostrom egy olyan politikai thriller, mely ijesztően közel hozza a film történetét a jelenhez. Amerika sokak szerint 1993 február 26-án vesztette el ártatlanságát. Addig a pillanatig, amíg a bomba fel nem robbant a Világkereskedelmi Központ földalatti garázsában, a terrorizmus az Egyesült Államokban csak elvont fogalomként létezett. De mikor a mentőalakulatok megérkeztek arcukról leolvasható volt, hogy az addig elképzelhetetlen tagadhatatlanná vált. A terror, melyet Amerika eddig csak a londoni, athéni, párizsi vagy tel-avivi riportokban láthatott, ettől a pillanattól az Egyesült Államok mindennapjainak részévé vált. Ez az esemény ébresztőleg hatott a kormányra és a törvényhozásra. Sietve új antiterrorista törvényeket hozott a Kongresszus, és 1997-ben a hadsereg az FBI-jal és a helyi rendőrséggel összefogva készültségi gyakorlatot szervezett minden nagyobb városban, felkészülve az esetlegesre.



The Thin Red Line

Nem hősökről szól a film. Egyikük sem a háború megszállottja. Egy tucat olyan embert ismerhetünk meg, akik különböznek egymástól, szenvednek, és fontos felfedezéseket tesznek magukkal kapcsolatban. A film egy háborús történet az 1942-43-as amerikai hadjárat C - Charlie - lövészszázadáról.
A film nagy része a Guadalcanal szigeteki harcokat mutatja be, ahol a Charlie század a "210"-es japán erődöt próbálja bevenni. A történet hűen ábrázolja az egykori valóságot, a partraszállástól kezdve a több hónapig tartó véres és kimerítő csatákon, a járőrözéseken és a kórházi jeleneteken keresztül a túlélők hazaérkezéséig. A Vékony vörös vonalban az erőd bevétele csak másodlagos szerepet tölt be, s a film inkább a katonák érzéseiről, és a feladat okozta lelki problémákról szól.
A fontosabb személyek Welsh főtörzsőrmester (Sean Penn); a megrögzött cinikus és hatékony harcos. Staros hadnagy (Elias Koteas); a lelkiismeretes. Fife őrvezető (Adrien Brody); a századírnok, aki kezdetben gyáva, idővel azonban bátor és hűséges katonává válik. Witt közlegény (Jim Caviezel); aki engedély nélküli távolmaradás után csak később csatlakozik a szeretett századához. Bell (Ben Chaplin); aki fél attól, hogy otthon maradt felesége elhagyja egy másik férfi miatt. Mazzi (Larry Romano); a gyorsbeszédű New York-i. Tills (Tim Blake Nelson); Mazzi társa és Tall ezredes (Nick Nolte); az ambiciózus parancsnok, aki kiadja a parancsot az erőd megtámadására, nem törődve azzal, hogy ez hány amerikai katona életébe kerül.

A Civil Action / Magánakció

Ez a thriller megtörtént eseményeken alapszik. John Travolta egy kisstílű ügyvédet alakít, aki a saját büszkesége miatt olyan ügybe keveredik, ami csaknem az életébe kerül. A simának látszó Woburn-ügy kaotikussá válik, ahol az igazság, ha egyáltalán létezik, nem a tárgyalóteremben, hanem mélyen a korrupció és csalás fészkében rejtőzik.



Az állam ellensége

Egy véletlen találkozás régi barátjával tönkreteszi Robert Dean (Will Smith) ügyvéd gyorsan épülő karrierjét,és boldog családi életét, mikor egy korrupt hírszerző gyilkossággal vádolja meg. Thomas Brian Reynolds (Jon Voight), mint az N.S.A. alkalmazottja, a hivatal forrásait felhasználva követi el a tökéletes bűntényt, hogy eltussoljon egy nagyszabású politikai kihágást. Dean egyetlen reménye, hogy visszaszerezze addigi életét és bebizonyítsa ártatlanságát, egy különös férfi, egykor szintén hírszerző, akit csak Brill (Gene Hackman) néven ismernek, s jelenleg illegális információkkal kereskedik.



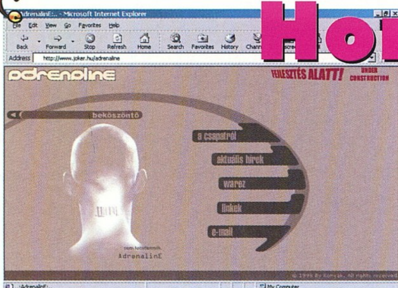






Honlapozgatás

Web design technikák



Üdvözlök minden homepage-készítőt! Azt hiszem a mai rohanó világban már senkinek sem szükséges elmagyarázni, mi is az a World Wide Web, vagy mi az a "hómpédzs", tehát már feltételezünk egy alapismeretet a témában. Az internet rovatban hónapról hónapra a honlapunk egyre szebbé, jobbá tételével fogunk foglalkozni..

A design

A számítógépes design olyan dolog, amihez nem kell különösebb grafikai tehetség, sokkal inkább nagyon jó szem és jó ízlés. Bárki elsajátíthatja a grafikai programok csínyját-bínyját, csak idő kérdése az egész.

Mire ügyelj?

Az egyik legfontosabb dolog a színösszeállítás. Kellemetlenül hat egy vérvörös alapon zöld szöveg. A normális ember azonnal eltávozik a lapodról. Nézegesd a web kikötőit, és meglátod, hogy mindenki igyekszik minél kellemesebb színekkel érvelni. A két legfőbb színséma a fekete és a fehér háttérre épül. A fehér háttér azért jó, mert látványos árnyékokat lehet alkalmazni, míg a fekete valahogy izgalmasabb. Mostanában kezd elterjedni az alternatív háttérszín, mint pl. a világosbarna, a narancs, és a kék különböző árnyalatai. Nagyon látványos pl. egy szín sokféle árnyalatából felépíteni egy honlapot (lásd: a Joker CD keretrendszere). Ha megvan, hogy a lapod tartalmának melyik séma felel meg legjobban, akkor jöhet a tervezés.

Egy honlapnál nagyon fontos az egységesség. Ahogy nem szabad elütő, ízléstelen szineket alkalmazni, úgy kusza képeket, formákat sem. Az aloldalaknak lényegre törőnek kell lenniük. A látványos és ízléses designon kivűl fontos még az is, hogy érdekes legyen a lapod. Senkit sem fog érdekelni, hogy Te húsz oldalon keresztül taglalod, hogy mennyire jó étel a babfőzelék, vagy hogy mennyire jó/rossz suli az, amelyikbe jársz. El kell döntened, hogy hogyan csábítsd magadhoz a tisztelt webezőt. Változó és érdekes dolgokat kell, hogy tartalmazzon oldalad, olyat, amit nem un meg a látogató, pl. folyamatosan bővülő vicc adatbázist, novellákat, általad rajzolt képeket. Vannak roppant érdekes, de tilos dolgok is, mint pl. az MP3 zenék, a sexképek, a nem jogtiszta szoftverek. Ezekre vigyázz, a szolgáltatók általában nem tolerálják. A csábításnál még nehezebb dolog a visszacsalogatás. El kell érned, hogy a szörfös visszavisszanézzen hozzád, ezért folyamatosan bővítsd, szépítsd oldalad. Jó módszer pl. a "hét vicce", vagy a "nap karikatúrája".

Még egy fontos dolog: attól nem lesz semmivel sem jobb vagy szebb a honlapod, ha az egész angolul van. Ez lehet, hogy "gizda", de azért nem mindenki tud minden nyelven. Persze, ha azt szeretnéd, hogy külföldiek is megtekintsék lapodat, nem árt egy "english version" vagy egy "click hier für deutsch" sem.

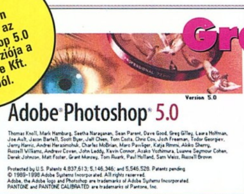
folytatjuk...

Konyak
konyak@joker.hu

http://www.joker.hu/adrenaline
http://www.nokia.hu
http://www.inventra.hu

Grafikai trükkök

Ezeket a trükköket te is kipróbálhatod, hiszen a CD mellékletünkön helyett kapott az Adobe Photoshop 5.0 kipróbálási verziója a Trans-Europe Kft. jóvoltából.



1.trükk: *Lekerekített sarkok*

Sokan nem tudják, hogy hogyan kell "kerekíteni". Csak elsőre hangzik bonyolultnak, majd meglátod.

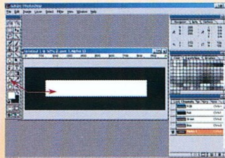
Ha megvan, hogy hova kellene a lekerekített idom (jelen esetben egy négyzet), jelöldi ki a helyét.



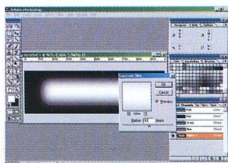
Válaszd ki a *Channels*-t, (ha nem látszik, *Window/Show Channels*), és hozz létre egy új channel-t. A neve mondjuk maradjon Alpha 1.



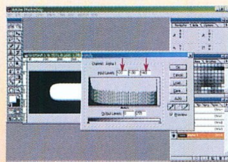
Töltsd ki fehér színnel, majd nyomj Ctrl+D-t (deselect).



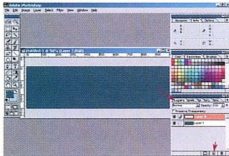
Filter/Blur/Gaussian Blur. Egy átlagos képen kb. 6-8 a megfelelő beállítás. Minél kisebb az érték, annál sarkosabb lesz a négyzeted.



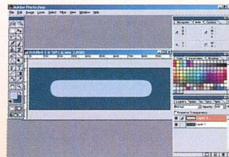
Nyomj egy Ctrl+L-t (vagy *Image/Adjust/Levels*, de így rövidebb), és állítsd be 120;1,00;140-re (ahogy a képen is látszik). Alakul, ugye?



Válts vissza a Layers-re, és hozz létre egy újat.



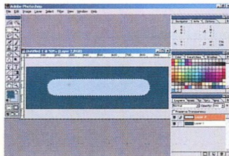
Most pedig töltsd be az Alpha 1 selection-t (*Select/Load Selection/Alpha 1*), majd töltsd ki a kívánt színnel, vagy amivel akarod. Voila.



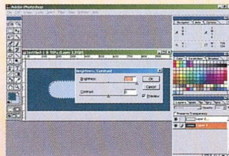
2. trükk: *a "nyomat"*

Vegyük csak az előző képet. Mi lenne, ha úgy nézne ki, mintha, bele lenne paszírozva a háttérbe? Megoldható:

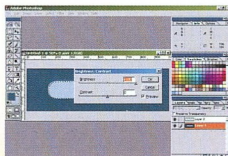
Töltsd be az idom körvonalát (*Select/Load Selection/Layer 2 Transparency*), majd *Select/Feather/1 pixel*.



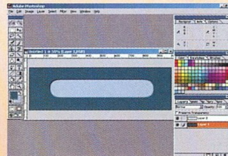
Vidd el a selectiont jobbra-le 1 koordinátával. Legegyszerűbben úgy teheted meg, hogy lenyomod egyszer a jobb nyilat és egyszer a lefelét. Most válts át a háttérlayerre, de a selection maradjon meg! *Image/Adjust/Brightness-Contrast/+100;0*.



Most vidd a selectiont 2 koordinátával balra-fel, azaz nyomd meg a bal nyilat kétszer, majd a felfelé nyilat kétszer. *Image/Adjust/Brightness-Contrast/-100;0.*

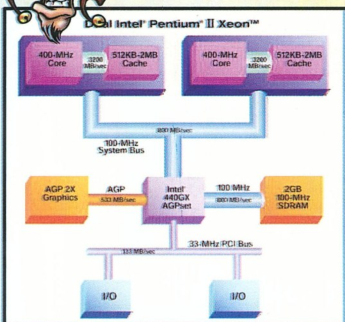


Ctrl+D (deselect), és már kész is vagyunk. A nyomat mélységét úgy tudod szabályozni, hogy a Feather-nek többet adsz meg, és ezzel a számmal (ill. a duplájával) mozgatod el a selectiont.









Az Intel Pentium II

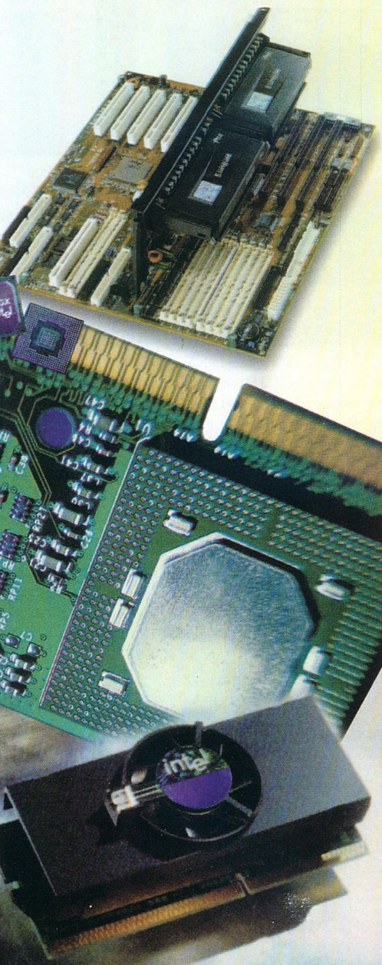
Azt hiszem, az ismerkedést, ismertetést érdemes a processzorokkal kezdenünk. Talán azért is, mert azok valamivel egyszerűbbek és könnyebben megérthetők, mint a hozzájuk tartozó alaplapok, és a megfelelő memória-modulok.

Elöljáróban még annyit, hogy most kizárólag az Intel processzoraival foglalkozunk, két okból is. Az egyik az, mert én személy szerint Intel párti vagyok. A másik, ami fontosabb az, hogy az Intel Pentium II-es processzorok más architektúrájúak, mint elődeik. Olyannyira mások, hogy a konkurens processzorgyártók még mindig "régimódi" chipeket gyártanak. Persze azért ehhez a dologhoz az is hozzátartozik, hogy az Intel sokáig visszatartotta a Slot 1 foglalat leírását, így a többi gyártó képtelen volt ebbe a foglalatba illeszkedő processzorokat gyártani és kénytelen-kelletlen még ma is a Socket 7-re fejlesztenek.

De mi is az a Slot 1, illetve Socket 7? Ezek azok a foglalatok, amikbe a processzorunkat helyezzük. Régebben volt még a Socket 6 (meg nyilván az elődei még ennek is), amibe az Intel 80486-os processzorok és klónjai kerültek. Tehát a Socket 7 az a foglalat, amibe a következő processzorokat tehetjük: Intel Pentium, Intel Pentium MMX, AMD k5, AMD k6, AMD k6-2, Cyrix, Cyrix MX és még sokan mások....

A mi szempontunkból a leglényegesebb a Slot 1, ami a Pentium II-es processzorok foglalata. Ez már tulajdonképpen nem is foglalat (a szó szoros értelében), hanem egy a PCI vagy ISA slothoz hasonló sín, amibe a vezérlőegységet helyezzük. Ennek a foglalatnak a leírását az Intel sokáig visszatartotta, így a többi cég kénytelen volt még akkor is a Socket 7-re fejleszteni, amikor az Intel már arról beszélt, hogy nem is akar arra procit gyártani. Ennek eredményeképpen már az Intel idén nyártól nem gyártja a Pentium MMX-et és társait (kivéve a noteszgépekbe szánt Pentium processzorokat).

A többiek még ma is a Socket 7-re fejlesztenek, és egyenlőre még nem dőlt el (szerintem), hogy ki nyeri a csatát. Természetesen, aki teheti, azért megveszi az Intel Pentium II-es processzorát, de aki olcsóbb gépet akar venni, vagy az alaplap cseréje nélkül szeretné fejleszteni a gépét, az marad a jól bevált Socket 7-nél és az AMD-nél.



Felfelé a létrán.

Térjünk a lényegre. Miért is van ma olyan sok processzor a régiekből mégis, ha már az Intel nem is gyártja azokat?

Hát igen, ez egy jó kérdés. Még most is kaphatók az Intel Pentiumok és Pentium MMX-ek, annak ellenére is, hogy már leálltak a gyártásukkal. Valamilyen csatornán azért mégiscsak érkeznek kicsiny országunkba, valaki valahol a távol-keleten még raktározott belőlük, és mint azt mindenki látja, nem hiába. Tehát a hagyományos processzorokból is van még jópár itt-ott.

Haladjunk talán a teljesítmény szerinti ranglétrán. Ez azt jelenti, hogy a történelmi sorrend felborul, de így talán valamivel érthetőbben sikerül elmagyarázni a különbségeket.

A legkisebb teljesítményű processzor az Intel Pentium Celeron. Ez tulajdonképpen ugyanaz, mint a Pentium II, de kivették a processzorból a cache-t, azaz a gyorsítótárat. Ebben a tárban tárolja átmenetileg a processzor az adatokat, addig amíg azok feldolgozásra nem kerülnek, vagy el nem jutnak a rendeltetési helyükre. Ennek hiánya azt jelenti, hogy a proci a memóriát használja erre a célra, ami lassabb, mint a beépített gyorsítótárak. Ezáltal lelassul a processzor számítási képessége, ugyanis mindig meg kell várnia, amíg beérkeznek az adatok, amivel a műveletet kell végeznie, majd meg kell várnia, amíg az adatok távoznak. Ebből jelenleg 266, 300 és 333 MHz-es órajelű változatok léteznek.

A következő proci az előzőnek egy fejlesztett változata, ami nem is olyan régen jelent meg a piacon. Ez az Intel Pentium CeleronA. Ez kívülről ugyanúgy néz ki, mint elődje, csakhogy van egy lényeges különbség: a processzor magba beleintegráltak 128 kB belső cache memóriát. Ez lényegesen megnöveli a számítási képességét, főleg ha figyelembe vesszük azt is, hogy ez a memória a processzor belső órajelének megfelelő sebességgel dolgozik. (Pl. egy 300 MHz-es processzornál a cache is 300 MHz-en képes dolgozni, vagyis nagyon gyorsan tudja az adatokat a magnak szolgáltatni.) Ezt a processzort jelen pillanatban 300 és 333 MHz-es változatban lehet megvásárolni.

A klasszikus Intel Pentium II processzor jön a sorban, aminek egy kicsit más a külső kinézete is, mivel ez a Celeron-okkal ellentétben egy fém tokba került bele. Ennél a processzornál a cache memória nem a magban, hanem csak a processzor házán belül helyezkedik el, ugyanazon a lapon, mint a mag. A cache és a mag közti busz viszont csak a processzor belső órajelének a felével üzemel, ami egy 300 MHz-es procinál 150 MHz-et jelent. Vagyis a műveletek elvégzése még itt is gyorsabban történik, mint az adatok ki-, illetve bevitele. Ami ezt ellensúlyozhatja, az az a tény, hogy ebben 512 kB cache memória van. Ez a processzor került először a piacra, ezért 233, 266, 300, 333 MHz-es változatai léteznek. Hogy miért csak ezek, az mindjárt kiderül.

A P-II-es vonalnak van egy másik követője is. A 350 MHz-es változatnál már elkövették azt a nagyon pozitív változtatást, hogy a cache memóriát a magba integrálták bele, így az 512 kB cache memória a processzor órajelére gyorsult fel, ami némi teljesítmény-növekedést eredményezett. Ebből a processzorból 350, 400 és 450 MHz-es verzió létezik. Ehhez csinálták meg a BX jelű chipkészletet is.



processzorok és "barátaik"

Még egy processzorról kell szót ejtenünk, ez pedig az Intel Pentium II XEON. Ezt a procit elsősorban szerverekbe szánja az Intel, de ha valakinek van rá pénze (ugyanis ezeknek az ára már igen borsos), nyugodtan beleteheti az otthoni gépébe is. Ebben a processzorban is a magba integrálva jelenik meg a cache memória, csakhogy itt más az 512 kB-on kívül választhatunk az 1 MB vagy a 2 MB cache között is. Ez természetesen elég nagy árkülönbséget okoz, de a teljesítményben is jelentősen különbség mutatkozik.

A jövőben az Intel hírei szerint a következők várhatók:

- CeleronA 366 és 400 MHz-es változat
- Pentium II 500, 550 és 600 MHz körüli változatok
- XEON 500, 550 és 600 MHz körüli változatok

Az alaplapok

Lássuk a másik lényeges dolgot, vagyis az alaplapokat. Ezekből is elég sokféle-fajta látott már napvilágot, éppen ezért talán érdemes ezeknél is elidőznünk egy kicsit. A különböző processzorokhoz elméletileg különböző alaplapok, illetve chipkészletek is járnak, de azért ez még így konkrétan egyenlőre nem igaz.

Létezik egy EX jelű chipkészlet, aminek egyetlen előnye az, hogy olcsó. Ezt az olcsónak kikiáltott Celeron processzorokhoz tervezték, csökkentett, de a Celeron processzor kiszolgálására kihegyezett képességekkel bír. Annak érdemes megvásárolnia, aki olcsó gépet akar és a közeljövőben nem is tervezi annak fejlesztését. Ugyanis az EX-es alaplapok csak a Celeron processzorokat támogatják. A rendszerbusz maximális alapórajele 66 MHz lehet.

A klasszikus chipset az LX jelet viseli. Ez a Pentium II-es processzorokkal egyidőben jelent meg, illetve eleve azokhoz készült. Ennek köszönhetően nem annyira olcsó és szintén csak a 66 MHz-es buszórajelet támogatja.

Amit ma érdemes megvennünk, az a BX-es alaplap. Ezzel a chipkészlettel az Intel a következő Pentium II-es sorozatát támogatja, vagyis azokat, amelyekben már a magban van a cache memória is. Ezeknél a processzoroknál a külső rendszerbusz sebességét már 100 MHz-re növelték. Ez azt jelenti, hogy az összes PCI slotba helyezett kártyánk is gyorsabban működik, mint eddig.

Tudniillik, egy PCI slot adatátviteli sebessége a rendszerbusz sebességének a fele. Egyetlen hátránya a dolognak, hogy olyan SDRAM-ot kell vásárolnunk, ami szintén fel van készítve a 100 MHz-es rendszerbusszal való együttműködésre és ezek 10-15%-kal drágábbak elődeiknél. Illetve, természetesen az az SDRAM, ami az LX-es alaplapunkban tökéletesen üzemelt, az már a BX-esben nem fog, illetve csak akkor, ha a BX-es alaplap alapórajelét 66 MHz-re választjuk.

Természetesen a régi LX-es alaplapok is képesek 75, 83 vagy akár 100 MHz-es alapórajel előállítására és a processzorok nem is szoktak sokszor panaszkodni. Vagy elindulnak, vagy nem. Az új BX-es alaplapok némelyike pedig tudja a 112 MHz-es alapórajelet is produkálni, amit szintén képes elviselni egyik-másik processzor.

Azt is meg kell jegyezni, hogy a 300 MHz-es processzor, ami eredetileg 5-ször 66 MHz-re lett tervezve, hajlandó elindulni 3-szor 100 MHz-es órajellel is. Itt egész egyszerűen arról van szó, hogy az Intel mit ajánl és mit nem. Azt már mindenkire rábízzák, hogy ezekből az ajánlásokból ki mit tart fontosnak a maga számára.

Futószalagon

Érdekes tudni azt is, hogy hogyan készülnek az Intel gyárában a processzorok.

A szalagról ugyanolyan csupasz, felirat nélküli procik jönnek le. Természetesen típusonként más-más szalagról, a régi 300-ast nem keverik az új 350-essel.

Miután lejött a szalagról, bekerül szegény egy laborba, ahol megpróbálják beüzemelni a legmagasabb frekvencián (ez a klasszikus Pentium II esetében 333 MHz). Ha elindul, akkor egy csomó különböző tesztnek vetik alá és folyamatosan változtatják közben a külső környezeti tényezőket. Kipróbálják, hogy képes-e ezen a frekvencián tartósan üzemelni magasabb hőmérsékleten vagy páratartalmon vagy mindkettőn. Ha igen, akkor felcimkézik 333 MHz-es processzorként.

Ha nem, akkor a kisebb kategóriába kerül és az egész kezdődik előröl az alacsonyabb órajelen (mondjuk 300 MHz-en). Természetesen azért ezt a tesztsorozatot egy adott gyártási ciklus csak néhány termékével végzik el, aztán kijelentik, hogy ez a száz processzor mindegyik 300 MHz-es lesz. Éppen ebből következik az, hogy a 300 processzorok nyugodtan mehetnek 333 vagy akár 350 MHz-en is. Lehet, hogy nálunk más a páratartalom, vagy esetleg speciális hűtést szereltünk rá.

Múlt, jelen... és a jövő?

De térjünk még vissza egy kicsit az alaplapokhoz. Illetve az alaplapok jövőjéhez. Az Intel két új chipkészletet ígér jövőre. Az egyik az NX jelű lesz (ami minket annyira nem érdekel, valószínűleg kevesen fogunk találkozni vele), amit a XEON processzorok teljesebb kiszolgálása érdekében hoznak majd létre valamikor a következő év második felében. A GX viszont sokkal érdekesebb lesz, ugyanis ez az asztali gépek alaplapjaihoz készül és állítólag az Intel ismét megemeli a rendszerbusz alapórajelét, méghozzá 133 MHz-re! Ez bizony elég érdekesnek ígérkezik, de csak a jövő év végén tervezik a piacra dobását.

Hát ennyi lenne nagyjából, amit érdemes tudni a processzorok és alaplapok mai piacáról, különös tekintettel az Intel Pentium II-re és barátaira.

Csoki
csokika@elender.hu

13.317 Ft helyett csak 6000 Ft

Kedvezményes Karácsonyi

1999. január 10-ig JOKER előfizetési akció

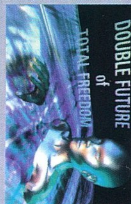
EZ SZINTE HIHETETLEN!

Ha most előfizetsz a JOKER c. magazinra 1 évre, mindössze 6.000 Ft-ért, 7.317 Ft-ot megtakaríthatsz! 1999. januártól a kibővülő, megújuló JOKER 990 Ft-ba fog kerülni. Ha most előfizetsz, Te továbbra is 500 Ft-ért kapod az egyes számokat, plusz 1 éves előfizetés esetén:

- ✔ ajándékba küldünk egy Mega Music Mix CD-t (998 Ft)
- ✔ ajándékba küldünk egy 200 oldalas Évkönyvet tele játékleírással (449 Ft)
- ✔ ajándékba küldünk egy A/2 méretű JOKER posztert

Előző számunkban is, és most is találsz a lapban egy csekket, mely segítségével előfizetheted a JOKER-t, sőt az előző számot is megrendelheted 500 Ft-ért, ha lemaradtál róla. Az előfizetés díja: 1 évre 6.000 Ft, ½ évre 3.300 Ft, ¼ évre 1.710 Ft. Az előfizetés természetesen rendezhető átutalással az impresszumban közöltek szerint, és elő lehet fizetni a szerkesztőségben is (Bp. XI. Bukarest u.3. - a buszpályaudvar mellett).

ÉS EZ MÉG NEM MINDEN!



A befizetett összeg levásárolható a BASE Software Discount Áruházban (Bp.VII.Dob u.45.). A CD mellett található kreditkártyával és az előfizetési csekk szelvényével felkeresve a BASE Software Discount Áruházat, feltöltheted a kreditkártyádat az előfizetés összegével. Ez feljogosít arra, hogy az összeget levásárold a BASE-ben! Ha élsz a lehetőséggel, a JOKER-t ingyen kapod akár 1 éven át. (Info telefonszám: 351-8395)

HA VISSZAKÜLDÖD A KÉRDŐÍVET:

Akik a lapban található kérdőívet kitöltve visszaküldik 1999. január 10-ig, sorsoláson vesznek részt, melyen 10 eredeti gyári dobozos PC-s játékot sorsolunk ki. A nyerteseket levélben értesítjük, eredményhirdetés a JOKER 99/2 számában várható.

EXTRA BONUS!!!



SONY videókamerát sorsolunk ki azok között, akik 1999. január 10-ig a JOKER-t előfizették 1 évre, és a kérdőívet is visszaküldték kitöltve, ugyancsak 1999. január 10-ig. A nyertest levélben értesítjük, eredményhirdetés a JOKER 99/2 számában várható. Természetesen az 1999. áprilisban megtartandó nyereménysorsolásunkon minden előfizetőnk részt vesz, azok is, akik ¼ vagy ½ évre fizették elő a JOKER-t és a sorsoláskor még nem járt le az előfizetésük. A részleteket megtalálhatod a CD-n a HIRDETÉSEK/JOKER alatt.

